Tot.141

聚焦X360北美首发盛典·最终幻想XII体验版最速报道

游戏机实用技术

TV GAME



五大新作 完全指南

恶魔城
暗黑的诅咒

金刚

使命召唤2
红一纵队

007
来自俄罗斯的爱情

黑客帝国
尼奥之路

大作研究补完计划

瑞奇:死锁

灵魂能力III

生化危机4

WE9

特稿

秦时明月汉时关
游戏中的经典配角

特别企划

伟大的绽放之美
史上各大家用主机首发盛典巡礼

豪华新作报道阵容

最终幻想XII/梦幻骑士V 历代记/深渊传说/王国之心II/银河游侠

新鬼武者 幻梦之晓/古墓丽影 传奇/魔界战记2

游戏光环 Gamehalo

《生化危机4》艾达篇 完全剧情影像/《灵魂能力III》游戏模式彻底解析

《旺达与巨像》特典影像欣赏

本期赠品

2005.12B

定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600

24>

&3DM-SMV

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn

11月22日——沙漠中的第一道绿色魔光



▲hex168.com最初采用了麦田圈的神秘图案让人想入非非，该网站在一周内的点击量竟然超过了500万次。



▲origenxbox360.com面向的是欧洲玩家，首页的大树上挂着欧洲各国的国旗。

从9月份开始，微软相继开放了两个神秘网站："Origen"和"Hex 168"，以倒计时的方式暗示会有重要消息公布。由于这种捉迷藏般的宣传方式曾使用于X360的发布网站"Ourcolony"，人们纷纷猜测微软将以这两个网站公布《光环3》。到了11月，微软终于揭开这两个网站的神秘面纱，Origen和Hex 168实际上都是为了X360的首发而准备的宣传用网站，目的是于全球范围内招募一批幸运者参加X360的首发活动。而这次首发活动的地点选择在——加州西南部的莫哈韦沙漠！

"Xbox 360：零点行动"沙漠首发仪式

微软对于主机或者大作的首发一向都是费尽心思，Xbox的首发有比尔·盖茨在美国和日本两头跑，《光环2》的首发更是有全球七千多家零售商参加"午夜狂欢"活动，而如今的X360首发仪式更可说是游戏史上最为别出心裁的。微软将会在加州西南部莫哈韦沙漠的某个神秘地点进行长达一天两夜的首发活动，微软通过一些加盟游戏网站征集报名者，这次报名活动截至11月10日，微软从中选出了3000名幸运儿，与Origen和Hex 168这两个官方活动网站中选出的VIP嘉宾一起参加"Xbox 360：零点行动"(Xbox 360：Zero Hour)。



▲微软发布的Xbox 360：零点行动概念图。一天两夜的荒野盛会想必会让一些玩家终生难忘吧！



▲莫哈韦沙漠的日落美景。20日的日落之后这里将会是X360的天堂。

此次的零点行动从11月20日的日落之后开始，一直到22日的零点，总共跨时一天两夜。微软在莫哈韦沙漠搭起了足以容纳数千人的巨大帐篷，在现场准备有数百台游戏试玩机，并且会有现场娱乐表演。例如摇滚乐队"路易斯十四"的音乐表演。考虑到持续时间较长，现场也会有种类丰富的食物和饮料可以选购。参加此次活动的玩家还会获得为活动特制的X360面板。

若是玩家没能入选，同样也可以像以往的主机首发一样参加在各大城市举办的午夜首发活动。美国已经有数千家零售店决定举办X360的"午夜狂欢"X360首卖活动，X360首发的官方零售商合作伙伴Best Buy将会举办一系列活动。

大规模电视广告宣传



除了现场的首发活动外，微软的广告宣传活动也已大规模展开。微软的X360全球行销口号是"Jump-in"，意思是让玩家们一起跳进X360的绿色快乐漩涡。X360的广告包括有几个朋友跳绳的场面，也有X360的巨大标志"跳进"现实世界的场面，表示X360将会融入到人们的普通生活中。

当初于全球率先公开X360的MTV电视台目前也已经开始播放游戏特别节目，并且连续播放一周，以迎接X360的上市。该节目主要是围绕游戏和游戏文化，MTV的姊妹台和网站如MTV2、mtvU、mtvUber、MTV Overdrive等也同步播出该节目。这次的特别节目叫做《GameORZ Week》。



◀▲X360的电视广告早已在日本各大电视台大规模播出。

首批出货1,098,200台？

根据美国各大网上商城提供的消息显示，X360尚未上市，其缺货现象已经十分严重。除了专业游戏零售商EB Games和GameStop相继传出缺货危机，沃尔玛和亚马逊也表示他们的进货已经被预订一空。在知名拍卖网站eBay上，X360的价格甚至被炒到4200美元。不仅微软提供给零售商的出货有限，各零售商向分店也采用了限量配货的方式，例如沃尔玛就表示每家店最多只能获得20台配货，而一些店收到的订单却超过100台。

事实上比起以往其他主机的首发，X360的首批出货量已经算是非常充裕的。根据美国权威Xbox专门站TeamXbox的一则消息显示，X360的首批出货量为109万8200台。这则消息据称来自微软向股东发布的小册子，虽然微软方面没有证实，不过可信度相当高。微软的家庭娱乐事业部首席财务官Bryan Lee在11月8日举办的Harris Nesbitt媒体与娱乐研讨会中透露，微软的预计是在90天内卖出275～300万台X360，预计软硬件总销售额为15亿美元。在2006年6月底之前，X360的销量预计可达450～550万台。

大洋彼岸的强力声援

11月14日，和田洋一在接受路透社的采访时透露了一则惊人消息。和田洋一表示，目前Square Enix正在考虑《最终幻想XII》和《勇者斗恶龙IX》将会继续秉承单一平台发展方向还是进行跨平台发展，确定的计划将会在明年E3展公布。虽然随后也有消息称路透社的这则报道是在断章取义，但日版X360上市同日进行公测的《最终幻想XI》至少已经足于表明Square Enix对X360的支持力度。若是微软能够获得《FF》和《DQ》这两大系列，就可以确保X360在日本成为真正的主流机种。

"《最终幻想XII》与《勇者斗恶龙IX》可能在X360和PS3两大平台上推出"

——和田洋一

www.plumbook.cn



&3DM-SMV www.plumbook.cn

环保三十六计

是谁说现在的男生女生没大脑，只懂得玩闹和搞笑
是谁开始先环保，没什么大不了
行动比声援重要，要做就做到好
环保36计，不是一场游戏，我要自己掌握清洁剂
环保36计，少说废话多努力，才能把环保进行到底

第一计 瞒天过海
环保不用到处宣扬，默默的去做就好了

第四计 以逸待劳
不做不环保的事，就等于做了很多环保的事

第六计 声东击西
无论开车、讲话还是放音乐，能小声点就小声点

第九计 隔岸观火
对黑烟筒不能视而不见，看见一个就举报一个

第十一计 李代桃僵
去超市买李子桃子的时候，记得自己带袋子

第十二计 顺手牵羊
走到哪里，都要把自己的垃圾随手带走

第十四计 借尸还魂
多用再生纸，以及能再生的相关制品

第二十一计 金蝉脱壳
如果你购买的商品包装是硬壳的，压扁弄碎再丢进垃圾箱

第二十四计 假途伐虢
绕着草坪走，
无论你是多懒多累或者多急

第二十五计 偷梁换柱
少用木杆铅笔，多用自动铅笔

第二十六计 指桑骂槐
面对不环保的人和事，
沉默就是犯罪

第二十七计 假痴不颠
拒用加氟里昂的空调，再热自己也开心

第二十八计 上屋抽梯
多爬楼梯少坐电梯，省电节能又健身

第三十计 反客为主
拒绝吸二手烟，谁抽就让谁出去

第三十一计 美人计
微笑是最好的空气清新剂

第三十三计 反间计
用过的纸张，反过来还能用

第三十四计 苦肉计
可以自己手抄就不要拿去复印

第三十五计 连环计
洗过菜的水能冲马桶，一水就能多用

第三十六计 发为上计
现在发短信mv到2005，立刻成为动感地带志愿者，和我们一起完成环保大业

从环保小事，了解你的“克星”类型，牢牢把握“克星”

他/她究竟哪里好？让你想忘也忘不了，连想对他坏一点也做不到。管你再牛，碰到他就只能认栽。不要抱怨自己有点犯贱，清楚克星类型才最重要。不管你是否正遭遇生命中的“克星”，知己知彼，好好把握吧！

测试方法：A=3分，B=2，C=1，把你的选择相加。20–24分A型/14–19分B型/8–13分C型

1 洗手擦肥皂时，下面3个选择你是？
A 关上水龙头　B 一直开着水龙头　C 随意，看心情

2 以下看电视的习惯中，你更接近于哪种？
A 不看就切断电视机电源　B只用遥控关闭，让电视机处于待机状态　C 看不看都开着，当背景乐

3 用完一页纸，你会？
A 翻过来做草稿纸、便条纸　B 当然换另一张　C 开什么玩笑，写几个字就丢到废纸篓

4 你家里也许有一些留着无用，扔了可惜的东西，你会怎么处理呢？
A 想办法变废为宝，改装成自己的艺术品　B捐赠给灾区或者废品回收　C 忘记它们的存在，任其自生自灭

5 以下煮饭小知识，你常用的是？
A 用温水煮饭，可省电30%　B 饭锅用完立即拔下插头，既能省电，又能延长使用寿命　C 冷水煮饭，煮熟后长时间保温

6 每天都用水，你的用法是？
A 淘米或洗菜的第一遍水可以浇花　B洗脸、洗衣后的水可以留下来擦地，冲厕所等　C 才不呢，那是妈妈级的事情

7 你在超市购物，通常会
A 尽量选择带有“绿色食品”标志的食品　B 选择蔬果和天然食品　C 快餐食品和膨化零食

8 以下环保行为，你曾经做过的是？
A 做一天环保志愿者　B 不吃以野生动物为原材料做的菜肴　C 买可充电电池

测试结果

克星A 纯真可爱，快乐精灵：你会对热情开朗，对任何人都不会吝惜笑容的人特别有感觉。他们偶尔忧伤，可连忧伤都是单纯的。温馨环保：记得在吵闹的她睡着的时候，轻轻替她关掉电视，不但环保还能体现你的细心呢。

克星B 天马行空，浪漫无敌：这类人经常会做出一些让人意想不到事情！例如从来不会烹饪的他，突然会端出自己做的蛋糕出现在你面前。对于他们，只有想不到，没有做不到，你就认栽吧！
温馨环保：和他一起领养一棵小树吧，这么浪漫又有意义的主意太适合你们了！

克星C 外冷内热，琢磨不定：中意这类型的你，是否有点受虐倾向？开玩笑了。你喜欢神秘，捉迷藏的感觉，揣测与变化带给你欢乐与忧伤，大白话般的感情会令你觉得索然无味。
温馨环保：把家中多余物品做成自己的艺术品，让他对你刮目相看，这次轮到他猜不透你了！

M-ZONE人携手参与环保

中国移动通信旗下的时尚品牌动感地带（M-ZONE）一直以个性化的市场动作瞩目于业界。在世界地球日启动“环保志愿者行动”之后，动感地带环保志愿者征集活动在2005年10月下旬正式启动。在这场以青年人为中心的动感地带环保热潮中，动感地带环保志愿者将亲身“做”环保，不仅将与全国200所高校的同学一起开始好玩的行动，同时还能参与绿色银屏电影节，免费观看国际环保经典记录片，并有机会参加环保训练营云南之旅！作为时尚、自由、个性的代表，动感地带环保志愿者的目标就是通过自己的行动带动同龄人行动起来，共同关注自然、保护环境、提高自身素质！

动感地带志愿者

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



12B

COVER STAFF

封面用图:恶魔城 暗黑的诅咒
封面设计:Jason
©1986 2005 KONAMI

游戏机实用技术 TV GAME
总第141期 TV GAME半月刊
2005年12月B

| 健康游戏忠告 |

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

「焦点」11月22日——沙漠中的第一道绿色魔光 1
聚焦X360北美首发盛典

「游戏情报站」
6 《铁拳》星光灿烂，《恶魔城》蓄势待发
7 《分裂细胞4》公开，费舍尔锒铛入狱
7 X360首批兼容200余款Xbox游戏
10 新作短波

「前线狙击」
14 最终幻想XII
17 王国之心II
18 深渊传说
20 银河游侠
22 魔界战记2
24 新鬼武者 幻梦之晓
26 古墓丽影：传奇
28 梦幻骑士V 历代记

「特快专递」
42 黑客帝国：尼奥之路

「攻略透解」
50 恶魔城 暗黑的诅咒
62 金刚
66 007：来自俄罗斯的爱情
70 使命召唤2 红一纵队

「研究中心」
76 生化危机4
80 灵魂能力III
84 世界足球 胜利十一人9
86 瑞奇：死锁

特别企划 35 伟大的绽放之美
史上各大家用主机首发盛典巡礼



恶魔城 暗黑的诅咒 完全攻略 P.50

特稿 44 秦时明月汉时关
游戏中的经典配角

游戏立方
106 多边共享区
108 问题小卖部
109 11月的PSP
110 邪魔院
111 秘密花园

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品		

世界传说 换装迷宫3 ① Namco ② ③ RPG
GBA ④ ⑤テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 2005年1月6日 ⑥ 日版 ⑦
1人 ⑧ 自带记忆功能 ⑨ ⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ ⑬推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 李昌奇 冯蔚骁 刘志凌 黎振基 吴涂 钱维量 许瀚俊 董磊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:620000400011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年12月16日
定价：人民币9.80元

游戏光环 Gamehal 本期光盘内容



01	《生化危机4》艾达篇剧情影像	18:09
02	《OVER G》	05:00
03	《格斗之王 最强冲击2》	05:37
04	《旺达与巨像》影像特典	07:49
05	《灵魂能力III》模式解析	13:48
06	《魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女》	02:29
07	《新鬼武者 幻梦之晓》	03:56
08	电影前线之《金刚》	02:51
09	ENDING SONG	01:58

小提示：

杂志内文中有 Gamehal 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

每期固定栏目

12 新作发售表
近期即将发售的游戏列表

30 排行榜
检阅游戏销售的实际成绩

32 黄金眼
最近发售游戏的多视角评价

75 火热秘技
最快速、最实用的秘技火热呈上

89 电子竞技场
报道竞技游戏资讯，体验电子竞技魅力

92 自由谈
让读者玩友在此畅所欲言

95 游风艺苑
拿起画笔，描绘你自己的游戏

96 游戏动漫园
游戏与动漫的互动

99 互动信箱
一起办好属于大家的游戏杂志

100 读编往来
读者与编辑的轻松交流

104 小编寄语
倾听小编们的生活感悟

游戏界基本用语解释

公司 Tri−Ace：其前身是创立于1983年的Telenet Japan成立的Wolf Team，由于开发了SFC大作《幻想传说》而一举成名。其后Wolf Team的三位主要制作人离职，成立了Tri−Ace，意即“三张王牌”，Tri−Ace成立之后主要为Enix开发游戏。

人物 宫本雅史：Square创始人，1980年大学毕业后接掌了家族企业“日本电友社”，1983年设立游戏开发分部Square。1986年Square脱离电友社，由宫本雅史担任社长。目前宫本雅史仍是Square Enix最大持股人之一。2004年5月公布的日本个人纳税额排行榜中宫本雅史位列41。

术语 Sprite：又叫“活动块”或者“子图形”，是指可以由玩家通过控制器操作而运动的2D图形，例如玩家操纵的主角。在3D时代，活动块一般指的是贴附于特定三维层面的2D活动图形。

游戏 《星之海洋》：Tri−Ace制作室的代表作，具有极强动作要素的RPG。首作于1996年7月诞生于SFC，销量为25万套。系列最新作为PS2上的《星之海洋3 导演剪辑版》。该系列总销量将近300万套。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC
VR战士5 ……… 10

GBA
超级大金刚王国3 ……… 10

NDS
马里奥赛车DS ……… 32
问答小子 ……… 11
右脑达人 爽解！大家来找碴博物馆 ……… 11

NGC
007：来自俄罗斯的爱情 ……… 33 66
荒野神枪 ……… 33
马里奥聚会7 ……… 33
使命召唤2 红一纵队 ……… 33 70

PS2
007：来自俄罗斯的爱情 ……… 33 66
恶魔城 暗黑的诅咒 ……… 32 50
古墓丽影：传奇 ……… 26
黑客帝国：尼奥之路 ……… 33 42
荒野神枪 ……… 33
金刚 ……… 32 62
灵魂能力III ……… 80
梦幻骑士V 历代记 ……… 28
魔界战记2 ……… 22
忍道 戒 ……… 32
瑞奇：死锁 ……… 86
深渊传说 ……… 18
生化危机4 ……… 76
世界足球 胜利十一人9 ……… 84
使命召唤2 红一纵队 ……… 33 70
王国之心II ……… 17
新鬼武者 幻梦之晓 ……… 24
银河游侠 ……… 20
最终幻想XII ……… 14

PSP
古墓丽影：传奇 ……… 26
怪物猎人P ……… 10
紧急出口 ……… 11

X360
古墓丽影：传奇 ……… 26

Xbox
007：来自俄罗斯的爱情 ……… 33 66
恶魔城 暗黑的诅咒 ……… 32 50
古墓丽影：传奇 ……… 26
黑客帝国：尼奥之路 ……… 33 42
荒野神枪 ……… 33
金刚 ……… 32 62
使命召唤2 红一纵队 ……… 33 70

www.plumbook.cn

游戏情报站

赵薇、金城武领衔，《铁拳》星光灿烂，《恶魔城》蓄势待发

特报 Crystal Sky制作室三部游戏电影拍摄中，多名华人巨星加盟《铁拳》?



位于美国洛杉矶的Crystal Sky电影公司目前正在全力开拓游戏电影市场，除了之前确认的《铁拳》和《吃豆人》这两部电影外，最近美国《综艺》杂志确认Crystal Sky也将会拍摄Konami的《恶魔城》，该片预计将于2006年中开拍。

电影版《恶魔城》的导演是数次与游戏业结缘的Paul W.S. Anderson，之前由他执导的《致命格斗》、《生化危机》等片都获得了成功。本片的制片人包括有Crystal Sky的Steven Paul和Benedict Carver，以及Impact Pictures的Anderson和Jeremy Bolt。本片将会以德拉古拉和吸血鬼猎人贝尔蒙特家族间的故事为剧情主线。

更令人兴奋的消息来自《铁拳》的电影版。最近传出的未确定消息显示，赵薇将会在本片中饰演凌晓雨，而男主角则是由李连杰出演。虽然这则消息目前并未得到Crystal Sky方面的确认，根据来自美国权威电影网站IMDB的消息显示，赵薇出演凌晓雨的可能性极高，不过主角是否由李连杰出演则存在疑问。IMDB的《铁拳》演员资料显示，主角风间仁将由金城武出演，凌晓雨为赵薇出演。李超狼在片中将以童年的形象出现，由著名童星泰勒·洛特出演。《铁拳》的上映时间暂定为2006年内。

《铁拳》电影版重要角色对应演员



Konami机构重组全球游戏部大整合

事件 Konami集团改组，全球游戏部并入数码娱乐部

Konami在日前召开的半年期财务报告发布会上宣布了整个集团范围的大规模改组计划。

截至9月30日的2005上半财年内，Konami的营业收入为1118.7亿日元，比去年的1140.1亿日元减少了2%。在游戏业务方面，上半财年的收入主要来自《胜利十一人》和《游戏王》这两大系列，而下半财年主要依靠《潜龙谍影3 生存》、《潜龙谍影Acid2》、《幻想水浒传V》等作品，Konami预计全年营业收入将会达到2700亿日元(去年为2600亿日元)。

至于集团改组方面，Konami将会把整个集团原来的游戏部门、玩具部门、搏彩部门、大型娱乐器械部门、健身器材这5大部门整合为3大部门，分别为数码娱乐部门、健康服务部门以及搏彩与系统部门。原先的电脑与电子游戏、玩具与休闲、网络以及多媒体部门都整合到数码娱乐领域，其中的游戏部门将会统合原先日本、北美和欧洲的游戏研发部，使其成为一个完整的整体。

Konami表示，此次集团改组的主要目的是要提高管理的透明度，使得整个集团的管理结构更有效率、应变速度更快。

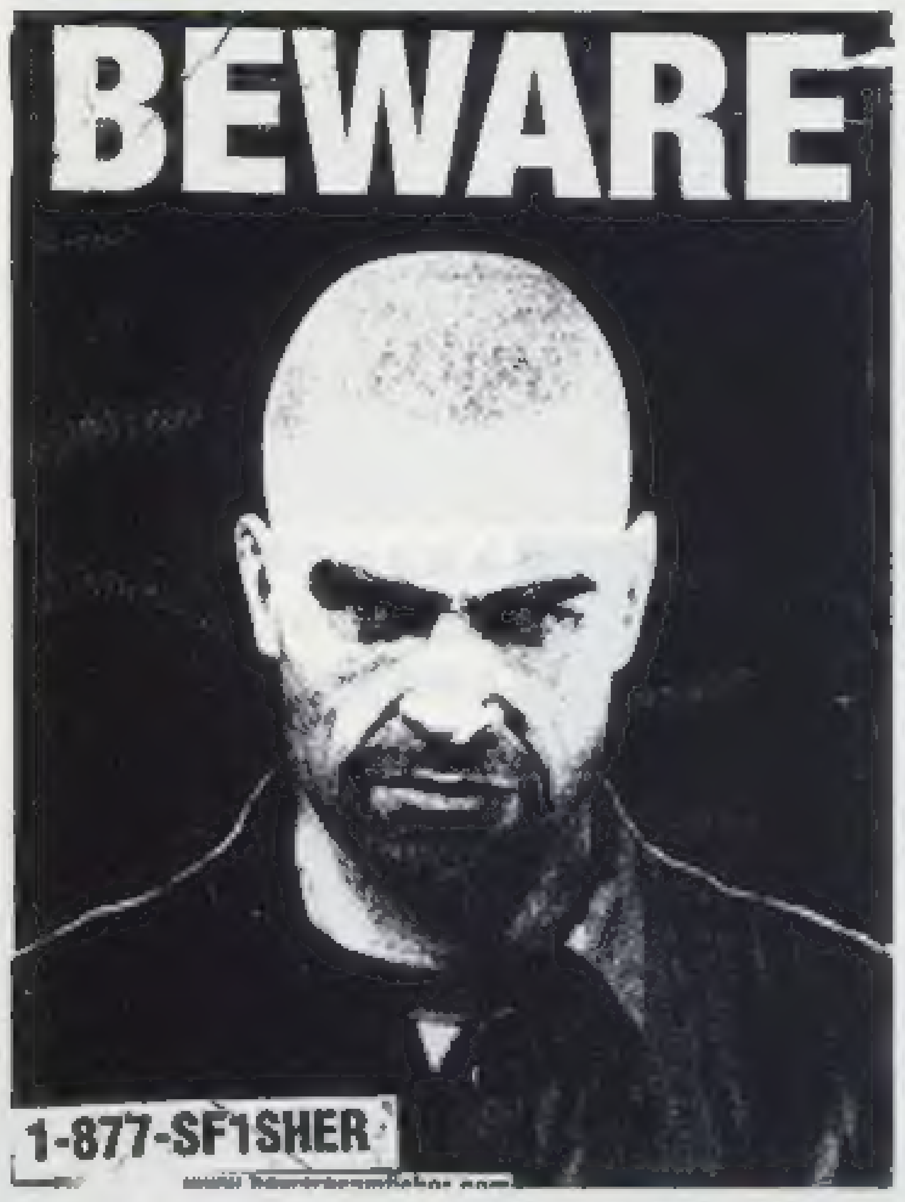


◀Konami数码娱乐部门的总部在东京的「六本木之丘」大楼内。

&3DM-S
www.plumbook.cn

《分裂细胞4》公开，费舍尔锒铛入狱

软件 费舍尔为女报仇成囚犯，《分裂细胞4》明春登场



之前在微软的X05上首次亮相之后，日前育碧正式公布了《分裂细胞4》的初步消息。育碧宣布，《分裂细胞4》将会在现有机种以及次世代主机上推出，预定于2006年春季发售。

育碧表示，《分裂细胞4》将会是该系列的一次重大创新与革命，系列主角山姆·费舍尔的冒险将会进入全新领域，玩家将会更深入地了解这位超级特工的背景故事。从目前获得的初步消息来看，本作在剧情方面确实非常令人意外。故事讲述山姆·费舍尔的独生女因车祸身亡，愤怒的费舍尔以暴制暴严厉制裁了酒后驾车导致车祸的司机，结果因为伤害罪而被判入狱。在狱中费舍尔得知女儿的真正死因其实是恐怖份子的蓄意谋杀，为了查明真相，费舍尔决定越狱……

育碧表示，"《分裂细胞》系列"的销量目前已经突破1250万套，这款最新作也将会充分利用次世代主机的优势。至于目前公开的画面到底是哪个版本，育碧尚未有明确表态，不过看起来应该是Xbox版的游戏画面。







◀ 费舍尔的千金初次登场就惨遭车祸身亡。

X360首批兼容200余款Xbox游戏，运行效果大幅强化

特报 X360确定采用软件补丁方式兼容Xbox游戏，画面效果将有大幅强化





自今年E3展上微软宣布X360将会兼容畅销的Xbox游戏以来，X360的向下兼容问题一直让人猜疑不已。由于X360的GPU和CPU架构与Xbox相差太大，要让X360兼容Xbox游戏难度极高。按照业内的广泛猜测，微软将会采用软件补丁的方式，为各个Xbox游戏编写补丁程序，使其能够在X360上顺利运行。如今微软方面正式确认了X360的这种兼容方式。

微软宣布，在X360发售之初，能够兼容的Xbox游戏共有212款，其中包含了所有Xbox热门游戏。这些游戏全部都是通过软件补丁方式实现兼容的，今后微软会通过多种渠道提供新的游戏补丁。玩家可以通过三种方式令X360运行Xbox的游戏。首先是接入Xbox Live，在联网的情况下，将Xbox游戏碟放入X360，系统就会检查主机中是否安装有该游戏的补丁，若是没有，就会自动从网上下载相应补丁，并将其安装到X360的硬盘中，安装完毕并重启主机之后，就可以顺利运行了。若是玩家无法上网，可以从Xbox.com预订一张免费派送的补丁CD，微软将会将其寄往玩家住所，并只征收基本邮费。玩家也可以从Xbox.com上下载补丁，将其刻录到CD中，将该CD放入X360，系统就会自动安装补丁软件。Xbox上的重量级游戏如"《光环》系列"的游戏补丁将会预载在X360的硬盘中。

根据Bungie方面确认，在X360上运行《光环》等Xbox游戏将会有更好的画面效果。Bungie在其官方网站上放出了X360和Xbox上运行的《光环2》的效果对比图，在Xbox上，《光环2》只能以480p的解析度运行，而在X360上可以使用720p的解析度，并且搭配4倍的FSAA全屏抗锯齿处理，使得《光环2》在X360上的画面效果明显精细许多。此外，Xbox版《光环2》的联机对战、Xbox Live网络对战等模式都可以在X360上完美执行。

◀ 在480p的解析度下，将上图中的这一部分画面放大6倍就是左图的效果。显然，其锯齿现象十分严重。而在720p的解析度下将画面放到同样大小就是右图的效果，在4倍FSAA效果处理下画面柔和了许多。

PS2读碟异常可向索尼索赔

事件 索尼庭外和解，PS2读碟异常可获现金赔偿

不久前美国的几位PS2用户Edward Kaen、Robert Hinojosa和Christoper等人向索尼提出起诉，他们的起诉理由是他们购买的PS2主机在玩游戏时经常会出现"读碟错误"(Disc Read Error)的信息，严重影响了正常的游戏过程，并且在播放CD和DVD时还导致碟片刮伤。在这起诉讼案提出之后，SCEA方面最初在法庭上提出了反驳，不过最近他们终于决定与原告庭外和解，并且将会向所有遇上同类问题的用户提供补偿。

若用户的PS2是在2004年9月18日之后购买，并且在正常进行游戏时出现读碟错误信息，就可以将在2006年2月16日之前将主机购买或者维修证明寄往索尼，根据不同的情况，用户可能会获得的赔偿分为三类：1. 一张25美元的支票；2. 从指定名单中免费挑选一款PS2游戏；3. 免费维修或者更换主机。

SCEA的发言人表示，他们可以确信之前卖出的PS2不存在任何质量问题，若是将这场官司打到底肯定可以胜诉，不过本着为消费者服务的精神，同时为了避免漫长的官司拉锯战，他们最终选择庭外和解。不过双方的庭外和解仍然要等待法庭的最终审议才能生效，美国的听证会将于2006年1月28日开始，加拿大将于2006年5月11日开始。消费者要在法庭的审议之后才能获得赔偿。

www.plumbook.cn

《寂静岭》剧情公开，明年4月公映

特报 《寂静岭》电影版故事大纲及剧照首次公开

哥伦比亚三星日前公布了电影版《寂静岭》的剧照以及该片的剧情大纲。本片预定于2006年4月21日公映。与游戏版一样，本作将会深入挖掘人性深处的思想意识，其编剧Roger Avary曾凭借一部《低俗小说》(Pulp Fiction)获得戛纳电影节金棕榈奖以及奥斯卡最佳原创剧本奖。本片的导演则是法国新生代名导Christophe Gans(代表作为《狼族盟约》)。

《寂静岭》剧情梗概



Rose无法接受她女儿染上致命疾病即将死去的事实，她不顾丈夫的反对，带着女儿离家出走，希望能够找到一个可靠的医疗者。在驾车途中，她无意间穿过了异世界的通道，来到了阴森森的废弃小镇"寂静岭"。Sharon在寂静岭中消失了。Rose看到了她女儿的幻象，并跟着她绕遍了整个寂静岭。很快她就意识到这个小镇并非寻常之地，这里居住着各种怪物，一个黑暗的怪物令其触及的一切产生变异。人类居民被困其中，绝望地与"黑暗"战斗。

一个叫做Cybil的警察被派往接回Rose和Sharon，而Rose在寻找女儿的过程中逐渐了解了寂静岭的历史，Sharon只是这场游戏中的一颗棋子。为了拯救女儿，Rose与一个小女孩模样的恶魔达成协议，让那些黑暗势力占领整个小镇，毁灭了所有试图对抗恶魔的人类。



▲浓浓的雾气是游戏的最大特点，电影中应该能将这个特点表现得更突出。





▲游戏的恐怖感大多来自心理压力，相信影片也会刻意宣染这种气氛。

新闻短波

5款PS2欧版超值包

SCEE日前宣布将会在欧洲推出5款PS2超值套装，这5种套装中各同捆了一款PS2游戏，分别为《GT赛车4》、《EyeToy Play 3》、《职业进化足球5》、《EyeToy Play Kinetic》以及《Buzz》。



"革命"电视遥控器



"任天堂俱乐部"日前宣布，凡是在2004年10月1日～2005年9月30日期间收集200点分数（通过购买任天堂相关软硬件产品获得）的黄金会员可以免费得到共有13张的"2006年任天堂俱乐部原创年历"。更加有趣的是，收集400点的白金会员可以得到"革命"控制器造型的电视遥控器。

《蓝龙》12月降临

据日本方面的消息显示，微软将会参加今年12月召开的"JUMP Festa 2005"，届时X360的日系顶尖大作《蓝龙》将会正式公开实际游戏内容。

X360与HD-DVD

日本Xbox事业部长丸山嘉浩在接受媒体访问时表示，虽然比尔·盖茨曾经透露今后可能会推出支持HD-DVD格式的新版X360，不过最多只是支持HD-DVD影碟播放，与游戏不会有任何关系。

Bioware Pandemic

加拿大的Bioware与美国的Pandemic日前宣布将会正式合并为Bioware Pandemic制作室，这起合并案是由前EA总裁John Riccitiello与U2乐队主唱Bono等合作成立的Elevation Partners公司撮合的，合并金额高达3亿美元。Riccitiello将会出任Bioware Pandemic的CEO。Bioware的代表作有《博德之门》、《星球大战 旧共和国武士》、《翡翠帝国》等，而Pandemic的代表作有《全能战士》、《雇佣兵》等。

NDS无线网络USB连接器

任天堂日前宣布其"Wi-Fi USB Connector"将于11月23日发售。这套装备适用于安装有Windows XP的并具备网络接入环境的PC，只要将其插入USB接口并安装驱动程序及相应软件，即可通过PC的宽带网络接入互联网，并且可以支持最多5台NDS进行Wi-Fi无线上网。



《达芬奇密码》游戏版



Take-Two宣布其旗下游戏品牌2K Games已经获得了索尼电影的授权，将会根据索尼的2006年度大片《达芬奇密码》(The Da Vinci Code)制作一款同名游戏。这款游戏将会在现有平台上推出，发售时间为明年5月电影版上映期间。《达芬奇密码》是Dan Brown的知名小说，该书已经被翻译成42种语言，全球销量超过3860万本。根据该书改编的电影由曾获得奥斯卡最佳导演奖的Ron Howard执导，好莱坞影帝汤姆·汉克斯（Tom Hanks）主演。该片将于5月19日在北美上映。

EA独占"辛普森家族"

EA宣布获得了福克斯电视台著名动画系列《辛普森家族》游戏版的独家制作和发行权，EA将会与原动画制作公司合作，在次世代主机上推出大批相关游戏。



滨崎步献唱《新鬼武者》



Capcom日前召开了《新鬼武者》的制作完成发布会。本作制作人稻船敬二表示，虽然本作已经开发完成，不过为了纪念第一作的成功，因而将发售日定为1月份，本作确定将于2006年1月26日发售。Capcom目前已经与滨崎步合作，本作的片头曲《Startin'》和结尾曲《Rainy Day》都将由滨崎步演唱。

Mother 3

任天堂知名制作人系井重里日前宣布，开发计划一再拖延的经典系列续作《Mother 3》将于2006年春季发售，对应平台为GBA。《Mother 3》最初曾公布将于N64上推出，后来该开发项目中途搁浅。

"革命"料理游戏



9月份的东京游戏展上，任天堂公布的"革命"控制器概念影像中有一个片段是厨师利用该控制器切菜、炒菜的画面，如今任天堂方面确认确实有这样一款游戏正在开发中。任天堂情报开发本部长绀野秀树在接受采访时表示，"革命"上有一款充分利用控制器性能的中华料理游戏。

SNK网络游戏

SNK Playmore日前宣布与韩国最大的游戏公司NC Soft合作，两家公司将会共同开拓网络游戏市场。SNK Playmore将会向NC Soft授权开发《格斗之王》、《侍魂》、《合金弹头》等知名游戏系列的网络游戏版，而NC Soft的"《天堂》系列"等知名网游的人物肖像也将会授权给SNK Playmore使用。两家公司将可能合作开发网络游戏。

PSP/X360成为年度最佳科技

全球顶尖科技类杂志《科技时代》(Popular Science)日前评选出2005年的最佳科技产品，这次评选的范围几乎涵盖所有领域，从航天科技到建筑工程无所不包。而在12种获奖产品中，X360和PSP分别获得了"家庭娱乐"和"便携产品"类的大奖。



UCG短信新闻

中国联通用户
发送RB到9355700
中国移动用户
发送RB到3355700

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们精选的1～2条短信新闻。(5元包月)

www.plumbook.cn

PSP首波13款廉价版游戏上市

绝对超值！索尼推出廉价版"PSP the Best"



SCE曾经在PS和PS2上都推出了一系列的"the Best"廉价版游戏，这些游戏一般都是相当畅销的大作，在其发售大约一年之后以低廉的价格再版推出。如今PSP上市也有将近一年时间，SCE方面也正式公布了廉价版的"PSP the Best"。

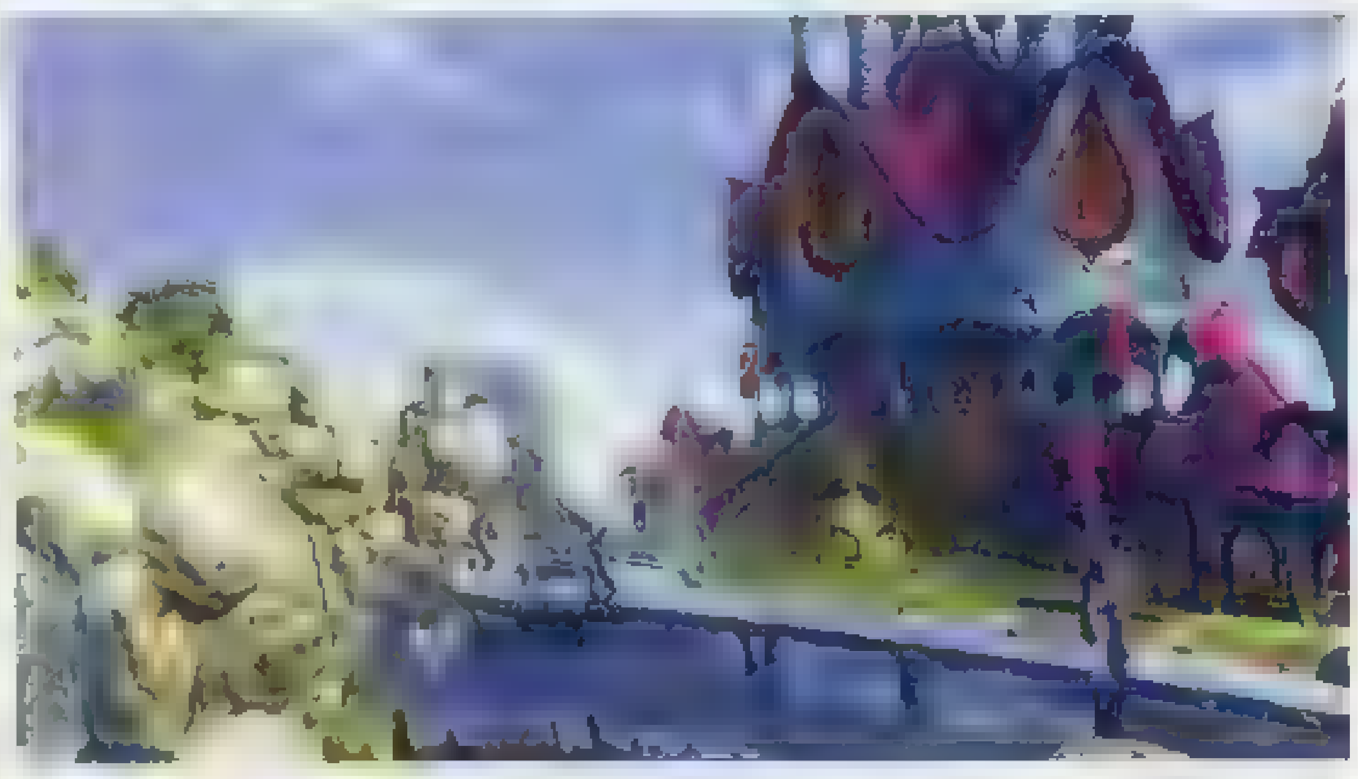
首批"PSP the Best"总共有13款游戏，将于11月17日新包装的"Giga Pack"上市之日开始逐步推出。这些游戏一般售价均为2800日元，而《潜龙谍影Acid》的价格更是低至2100日元，可说是物超所值。

目前公开的首批PSP the Best游戏名单

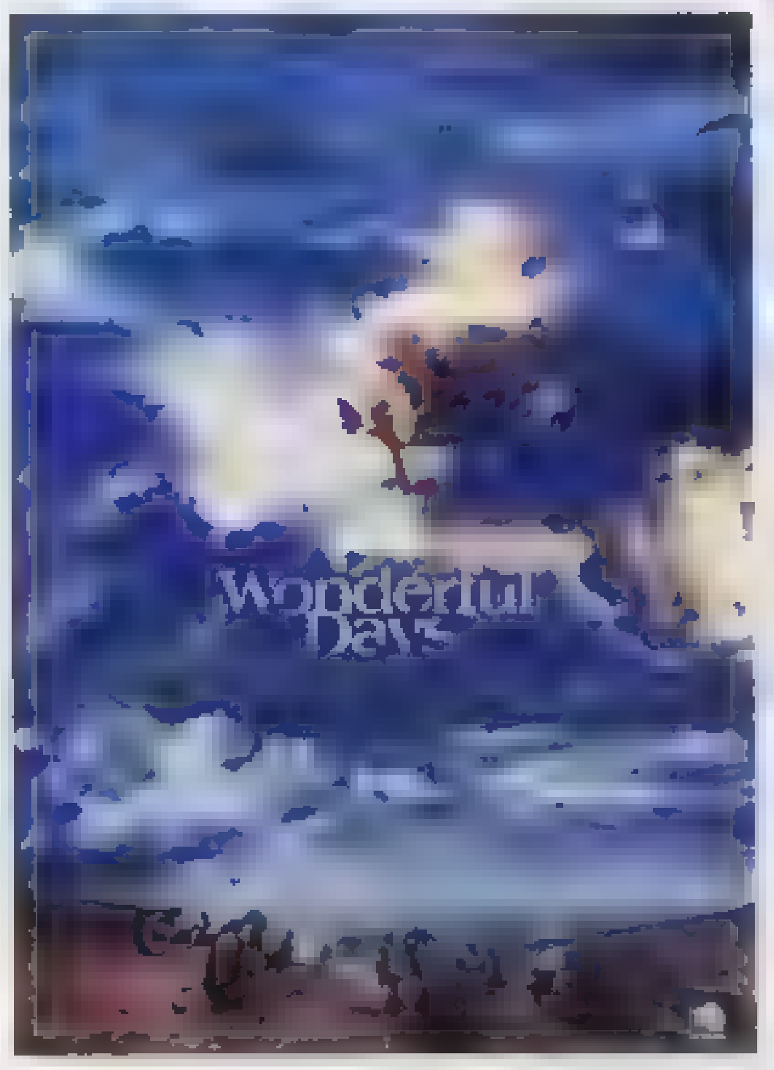
游戏名	发行商	发售日	定价(含税)
恶魔战士编年史 混沌之塔	Capcom	11月17日	2800日元
潜龙谍影Acid	Konami		2100日元
大众高尔夫携带版	SCE		2800日元
文字大辞典	Namco		2800日元
山脊赛车	Namco		2800日元
Lumines	Bandai		2800日元
装甲核心 方程式前线	FromSoftware		2800日元
极品飞车：地下狂飚 对手	EA	12月1日	2800日元
达比时刻	SCE		2800日元
到哪里都在一起	SCE		2800日元
波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险	SCE		2800日元
永恒传说	Namco		2800日元
炼狱	Hudson		2800日元

《卡美奥》竟是八部曲！续作、电影齐上阵

《卡美奥：元素之力》为八部曲之一，续作及电影策划中



由Rare开发的《卡美奥：元素之力》是最早上市的X360游戏之一，其发售日比X360主机本身还要早两个星期。该作也是X360首批游戏中最被看好的作品之一。这样一款游戏推出续作似乎是顺理成章的事，不过令人意外的是，本作不仅有续作，而且可能会有7款续作！



▲Maxmedia参与制作的《晴空战士》是韩国影史上制作规模最大、技术最先进的动画片。

《卡美奥》的制作人George Andreas表示，在他们的规划中《卡美奥》的故事共有八部，X360版《元素之力》只是其中的一部，今后肯定会有续作推出。不过Andreas同时指出，"《卡美奥》系列"不一定会推出8款游戏。除了续作外，今后也有可能让玩家通过Xbox Live下载免费更新内容。

除了会有续作外，《卡美奥》也将会被改编为CG动画电影，预计将于2006年开始投入制作。本片将由Maxmedia动画公司负责制作，之前该公司曾经参与了韩国科幻CG动画大片《晴空战士》的制作。本片的导演则是因《小岛惊魂》(The Others)闻名的Sunmin Park。本片预计将于2007年上映。

流言板

PS3不可能有盗版？

来自日本方面的消息显示，SCE曾于1999年向日本"特许电子图书馆"申请了一项专利技术，这项专利技术的特点是在每个光碟中安装一个强制认证码，将这张光碟放在光驱中第一次运行时认证码就会被主机开启，以后这张光碟就只能在该主机中运行。也就是说，通过这项技术盗拷的游戏就绝对无法运行。这项技术是由久多良木健亲自提交的。据传闻，SCE将会把该技术应用于PS3，使得PS3彻底杜绝盗版问题。

以往的游戏机防盗版都是使用各种加密技术，然而不管加密技术多先进，最终都会被黑客破解。而若是采用SCE的这种极端方式，盗版问题可能会得到彻底解决，并且可以彻底解决日本游戏厂商深恶痛绝的中古软件(即二手游戏)流通问题。然而这种方式也有很多弊端，例如若是主机损毁以往所购买的游戏也就全部报废，并且玩家无法把自己的游戏带到朋友家中玩。SCE若是采取这种防盗版方式很有可能得不偿失。

可信度 ★☆☆☆☆

PS3比X360贵一倍？

美林证券的市场分析显示，PS3的初期生产成本可能高达495美元，而X360的生产成本约为345美元。按照美林的预计，微软将可能在PS3上市期间调低X360的售价，届时其售价将会是PS3的一半左右。

由于PS3使用的CELL处理器和蓝光光驱都是最新技术，成本将为极为高昂。而按照以往的经验，主机发售大约一年之后降价也是顺理成章，不过X360的售价低至PS3的一半也确实是夸张了一点。

可信度 ★★☆☆☆

X360版《神鬼寓言2》？

最近据英国媒体的报道显示，X360版《神鬼寓言2》目前正在开发中。本作一开始，玩家仍然扮演小男孩，只是这次他的身边会有一只小狗，这只狗会一直跟随玩家冒险，并且也会像主角一样根据不同的行为方式朝着不同的方向成长。不过微软和Lionhead方面目前并未对此消息发表评论。尽管如此，考虑到《神鬼寓言》的销售情况十分理想，续作应该只是时间问题。

可信度 ★★★★☆

本期关注数字

Take-Two股价狂跌8.23%

Take-Two日前宣布将会调低全年的财务预期，将原来预计的12.2~12.7亿美元营业额下调至11.8~11.85亿美元。另外Take-Two也下调了今年假期以及明年的销售预期。这一消息传出之后，Take-Two的股票应声下跌了1.7美元，跌幅达8.23%。Take-Two此次下调预期的主要原因是《圣安德里亚斯》和《自由城故事》的销售成绩都没有达到预期，前者因为"热咖啡"事件大受影响，后者在10月份的美国游戏销量榜上仅排名第三。为了提升业绩，Take-Two宣布将会在PSP上再推出一款《GTA》新作。

美国市场萎缩24%

根据美国市场调查机构NPD Group的数据显示，今年10月美国游戏市场的销售额比去年同期减少了24%！去年10月美国游戏市场空前繁荣，销售额高达4.79亿美元，而今年则是降为3.65亿美元。当月美国游戏软件销量榜TOP 10中，PS2游戏占了8款，前两名分别为《海豹突击队3》和《NBA Live 06》。PSP的《横行霸道：自由城故事》排名第三。

分析家认为，10月份美国游戏市场的萎缩属于正常情况。由于去年10月存在包括《横行霸道：圣安德里亚斯》等超大作，其实是属于不规则的发展情况，若是排除该作的销售额，今年10月的销售额只比去年同期少了4%。并且2005年美国游戏市场每个月的销售额都比2003年高。

意外的新角色加盟《VF》最新作

ARC | VR战士5 | FTG

于今年的第42届日本街机展，随世嘉最新街机基版一同公开的《VR战士5》以其惊人的画面效果而成为展会的一大话题。很显然，《VR战士5》如果推出家用机版，那一定是为新世代主机准备的。虽然游戏尚未公布发售日期，也没有明确说明会在哪部主机上移植，但3D格斗爱好者无疑会因为这样的杰作而滋生出新的期待。

在不久前公布的《VF5》相关情况中，有一个并不令人意外的消息，那就是新角色的加入。不过，现在所公布的这名角色却又多少让人有些意外，因为他并非酷哥或美女，而是一个蒙面肌肉男。这名墨西哥男子名叫艾尔·布雷兹，他所使用的是一种名为LUCHA LIBRE的墨西哥特有的摔角技法。这种摔角流派的特点是加入了很多跳跃技巧，这些类似杂耍的动作并不完全用于攻击，而是用来娱乐观众或戏弄对手，所以会显得相当华丽。因为这样的特点，所以使用LUCHA LIBRE的人虽然有着一般摔角手的发达肌肉，但个子往往比较矮小，从图片上就能看出同为摔角手的沃尔夫比他大了整整一圈！而艾尔正是为了超越沃尔夫才参加VF5大赛的，至于他与沃尔夫有什么具体的恩怨，世嘉方面并没有官方的说明。艾尔应该只是《VF5》的新角色之一，相信很快就会有其他新角色的信息了。

另外，从《VF5》制作人片桐大智的访谈中获得了一些令人振奋的讯息：

NEW CHARACTER
艾尔·布雷兹
EL BLAZE

格斗流派	LUCHA LIBRE
国籍	MEXICO



制作人隐晦地表示《VF5》很有可能加入玩家原创角色的系统。从换装到原创角色，玩家的个性化体现又将上升到一个新的高度！希望新系统的细节也能尽快公布。

在旧角色方面，加入不少新招式是必然的，而且，因为技术的进步，角色的建模与动作都会更加逼真，就算是一些老招式也会在动作与判定方面进行一些调整，只是这方面公布的内容不多，游戏会进化到何种程度真是很让人期待啊！

[文：胜负师]



▲跳起的艾尔·布雷兹居然才和沃尔夫一样高。



▲虽然个子小，但艾尔的暴发力惊人 应该会有不俗的表现。



▲《VF5》在场地和环境的表现方面水准大幅提升！



▲陈佩的动作有如舞蹈般优美 这是她的新招式。

PSP | 怪物猎人P | ACT

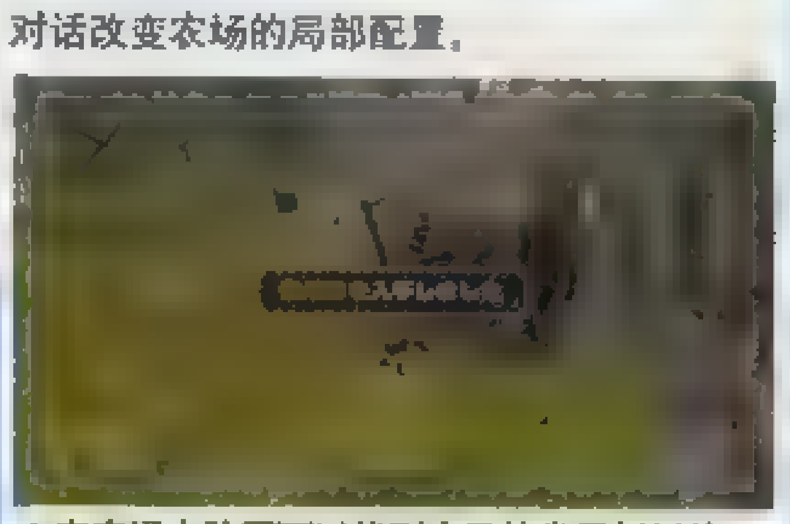
还要做一回农夫猎人

虽然《怪物猎人P》发售在即，但最新情报依然络绎不绝，这次为大家公布的是全新的要素“柯柯特农场”。在平时的游戏当中，我们只能通过在狩猎场所中固有的采集地点获取草药、矿石等材料，但在新作中，玩家可以与村子中的“组合长”对话，获取自己的柯柯特农场。在农场当中，玩家不但可以在专有的农田中采集草药和果实，而且还可以在挖掘场中挖掘矿石。另外还有钓鱼场，这里可是有不少贵重的鱼类哦！这样玩家就不用每次都走得老远采集材料了。另外玩家还可以扩张农场的规模，只要在柯柯特村中买卖道具，就可以获取专有的柯柯特点数，点数越多农场的规模就越大，可以说是相当有趣的系统。[文：猫太]

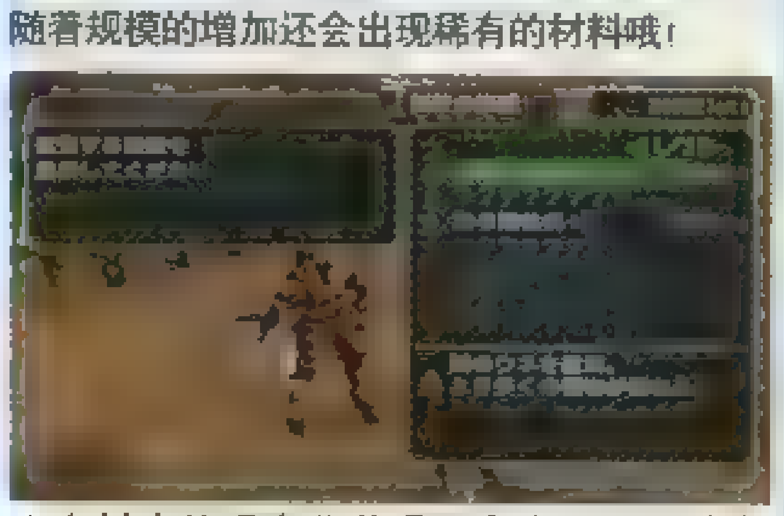




▲这位就是组合长，获取农场后还可以与他对话改变农场的局部配置。



▲在农场中除了可以找到大量的常用材料外，随着规模的增加还会出现稀有的材料哦！



▲在村庄的买卖菜单后面会出现柯柯特点数，十分贴心的设定啊！

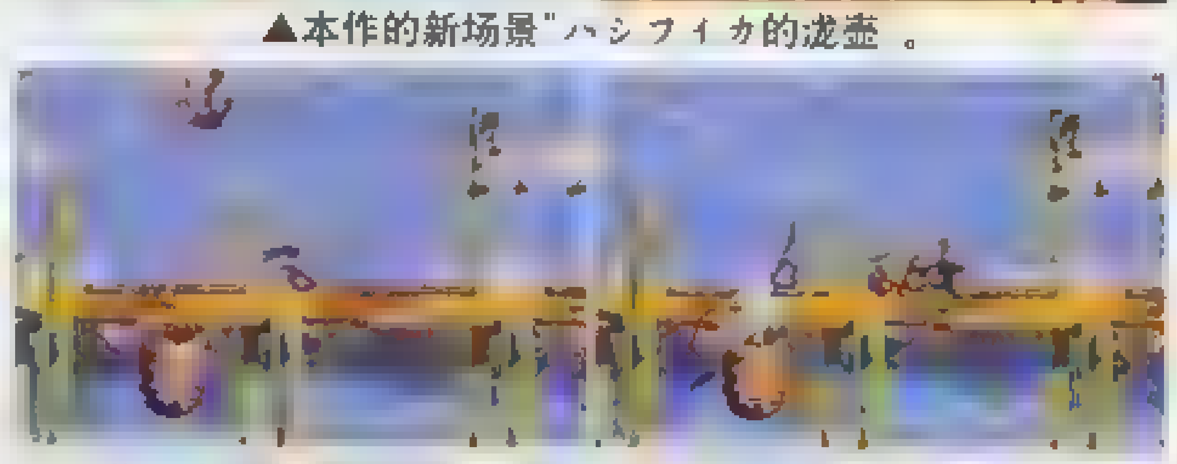
GBA | 超级大金刚王国3 | ACT

SFC强力动作游戏再登掌机！

本作是任天堂于1996年发售的SFC同名游戏的移植版。熟悉原作的玩家们可能都知道，本作的主人公并非大家所熟悉的大金刚，也并非它的搭挡迪迪，而是迪迪的女朋友迪克西和在旅途中相遇的丁奇。因为在故事一开始，大金刚和迪迪便不知什么原因而下落不明了。为了找到它们，迪克西和丁奇一起展开了新的冒险。



▲本作的新场景“パシフィカ的泷壶”。



▲将丁奇对着地板砸出去的话，可以将特定的地板砸出洞来。

游戏的舞台位于DK岛北面的库雷米斯岛。游戏制作人员在这个岛屿上设计了9个大场景，55个小场景的丰富关卡。此外，GBA版中还特别追加了新的关卡“パシフィカ的泷壶”。



游戏的系统与SFC版原作基本相同，玩家能够将搭挡举起来当作武器砸向对手，并且依靠这一系统，还能够到达一些正常情况下无法前往的地方。不过，迪克西是女性，丁奇是男性，双方无论用谁来当武器，相应的动作都会发生变化。[文：沙罗]

PSP 紧急出口 ACT

EXIT Taito 日版

新类型思考动作游戏即将登场

在不久之前的TGS合刊上，我们曾经为大家介绍过本作的初步情报，而现如今，Taito在PSP上制作的这款"新类型思考动作游戏"日前终于确定了发售日——12月15号。随着发售日的日益临近，厂商也将本作的更多情报透露了出来，下面，就让我们一同来了解一下吧。



在游戏中，主角Mr.ESC除了跑、跳、爬行这些基本动作外，还可以根据特殊的环境作出特定的动作，以及利用道具来突破障碍达成任务。譬如使用灭火器扑灭前方的火焰、利用绳梯爬上高处等等。不过需要注意的是，这些道具绝大多数都是只能使用一次的，所以玩家一定要合理安排好使用的地点和先后顺序，不然的话说不定会多花很多工夫。

根据Taito所言，本作的关卡共分为十种类型，而目前公布的共有四种：训练关卡、火灾关卡(BUILDING INFERNO)、浸水关卡(SUBWAY UNDER WATER)和黑暗关卡(DARK UNDERGROUND)，虽然没有关于这些关卡的具体描述，但通过名字以及图片上的内容我们也可以大概了解在这些关卡中会遇到些什么困难。另外各位要记住的是，虽然Mr.ESC艺高人胆大，但在这些处处充满危机的环境中，只凭一个人的力量是不可能逃出生天的，我们需要的是同伴！所谓的同伴也就是被困在险境中的人们，他们可以根据玩家的指示协助Mr.ESC。在上次前线中我们已经为大家介绍过了这三类人，而他们也有着自己独有的能力。"年轻人"的能力与Mr.ESC差不多，有时可以进行自助；"成年人"的力量大，可以一人推动箱子，但由于体重的缘故，需要Mr.ESC的帮助才能登上高处，而当他们在一些不牢固的地方行走时甚至会将地板压塌掉下；"小孩"的身材矮小，能够通过一些大人无法通行的狭道，但如果他们想要登上高处的话就必须要借助大人的帮助。只有充分活用他们的能力，玩家们和Mr.ESC才有可能取得最终的胜利。


▲此时Mr.ESC头上显示的数字应该指的是他还可以在水中待的时间。

[文：卡伦]


▲在出口时，玩家应该让同伴先出去，然后再自己出去。


▲利用设置在上方的铁杆可以爬到火焰的另一边。


▲使用灭火器可以扑灭前方的火焰，但要注意使用的场合。

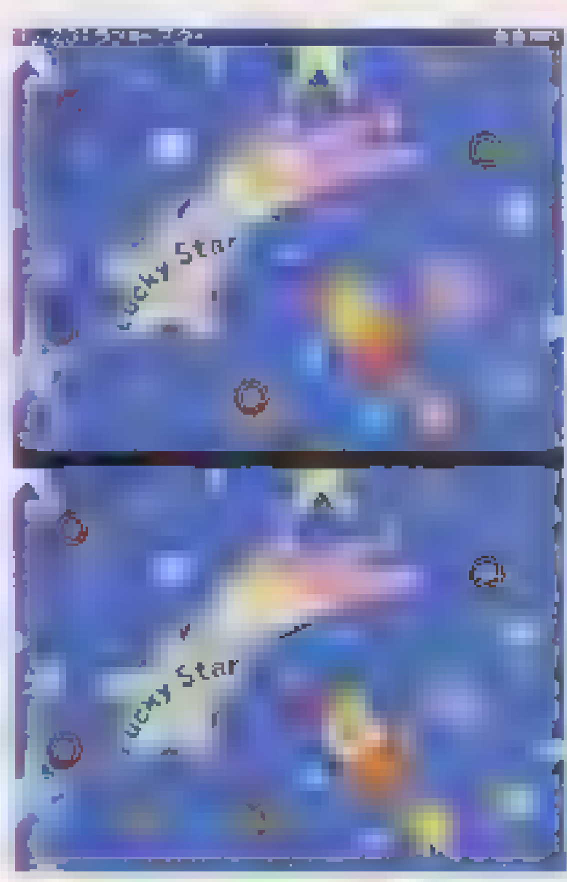

▲遇到这种场合时，就可以命令成年人同伴推开前面的铁箱。

NDS 右脑达人 爽解！大家来找碴博物馆 PUZ

让你的脑子更加灵活！

《右脑达人》是一款可以8人同乐的游戏，游戏收录了单人和多人两个模式。游戏随着解题数量的增加，得到的原画数量也会增加。同现在许多街机上的找碴游戏一样，玩家要找出两幅图的不同之处，街机是用手指触摸不同点，而NDS靠的则是触控笔(显然，用触控笔要方便得多)。游戏的内容非常丰富，单人模式中出题画面就有十几种，根据正确数量会对玩家的直觉力、集中力、认知力和记忆力进行综合评价，从而测试玩家的"右脑指数"。该游戏对应一卡多人玩，8人对应的模式有"时爆！大家来找碴"，要在规定时间内按顺序找碴，一个人找出一个错误后就会轮到下一个人，当时间到了炸弹爆炸时，谁没有找出错误谁就算输；4人对应的模式有"夺取，大家来找碴"，该模式下玩家可以互相妨碍对方，比如给对方画面打上马赛克或者让对手的画面出现无关的图形等，非常恶搞。

[文：邪魔天使]

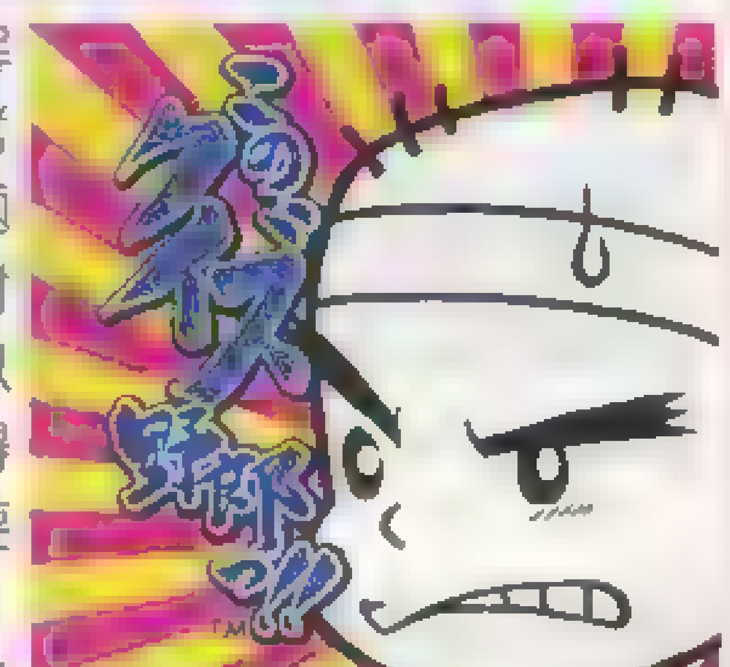

▲游戏中有不限时的模式，在该模式中玩家可以随意找碴。


▲没轮到自己的时候可以对着NDS麦克风大声说话，这时画面上会出现青蛙妨碍对方。


▲妨碍对手的手段还有让对方的画面变成马赛克，真是恶毒啊。

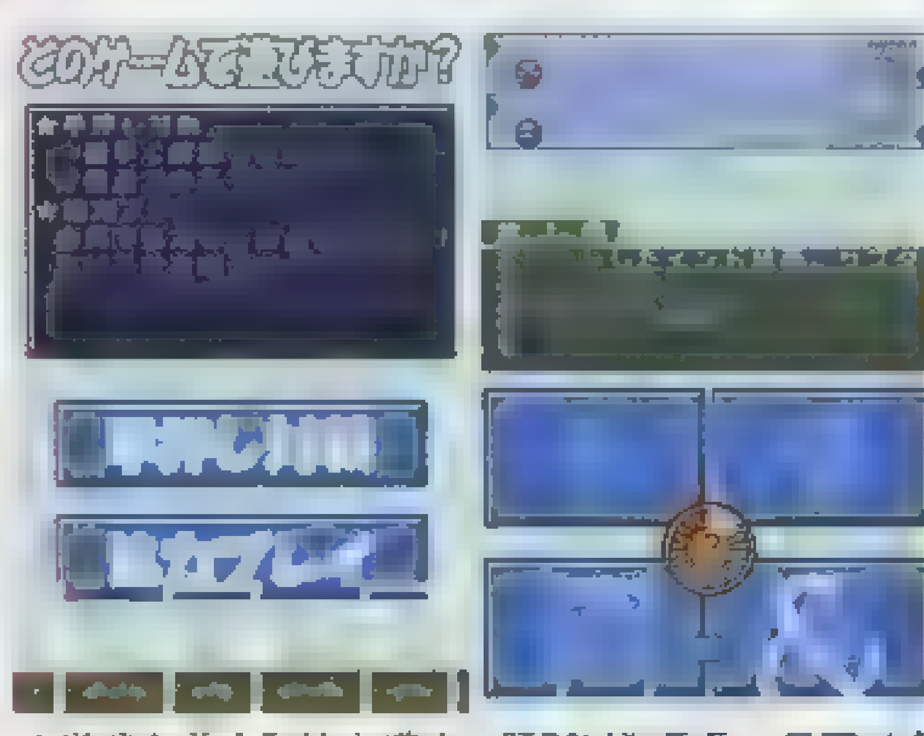
NDS 问答小子 PUZ

让你的脑袋转起来！



作为一款解谜游戏，本作有着丰富的解谜方式，二选一、四选一、火柴棒谜题、考验记忆力的谜题……这还不够，游戏的问题种类多达7000种以上。游戏对应1卡8人同时进行游戏。多人游戏时可以进行抢答也可以协力。抢答当然是抢先回答，正确后会获得点数，最后看谁的点数多为胜。协力模式要在限定时间内解答问题，一个人解答完后，其他人都可以回答问题，最后根据回答正确的人数来给出相应的点数。另外，游戏中每个角色都有自己的必杀技，这也是它与其他的解谜游戏最大的不同。当画面右上方的必杀槽蓄满之后就会自动发动必杀技，每个角色有2种必杀技。而答对问题的速度越快，必杀槽也蓄得越快。随着故事的进行，必杀技的威力还会提升，当然，对手也是会用必杀技的。

[文：邪魔天使]


▲游戏分单人和协力模式，既可以独乐乐，又可以众乐乐。

◀要在规定时间内选出答案，错误了就会GAME OVER。


▲发动必杀技的画面还很有魄力呢！

刺猬阴影 11.15

推荐度 B | PS2 ◆SEGA ◆49.99美元 | ACT ◆对应机种为PS2、NGC、Xbox



以《索尼克大冒险2》中的另一位主人公阴影为主角的作品即将发售！除了拥有不输给索尼克的奔跑速度外，阴影还拥有更惊人的破坏力。在本作中，除了一般的高速滑行外，玩家还可以拾取各种武器以及道具攻击敌人，多达十余种的武器从手枪到高科技的火箭炮应有尽有，让场面火爆无比。另外不同的角色会影响善恶值的增减，从而影响故事的发展以及辅助同伴的加入，这些都将会成为游戏的主打系统。如果你已经厌倦了只会奔跑的索尼克，不妨期待一下更有破坏感的本作吧！



机动战士高达SEED 连合VS扎夫特 11.17

推荐度 B | PS2 ◆Bandai ◆6800日元 | ACT ◆无对应周边



一年一度的"《高达 XXVSXX 》系列"即将再出新作。新作以前几年播放的大人气《高达SEED》为故事蓝本，而系统方面则基本继承了以前的系列作品。一般作战时不论敌我双方依然均以两机一组进行战斗。本作新加入了能维持较长时间的空中战推进器冲刺系统、防御对手光束武器的盾牌防御等系统以及在能量槽MAX时拥有一击必杀威力的蓄力射击等要素，而符合原著的"爆SEED"系统，也基本取代了前作的觉醒系统，这使游戏的战略性和丰富性得到了较大提升。



Talkman 11.17

推荐度 B | PSP ◆SCEI ◆5800日元 | ETC ◆同捆PSP专用麦克风



踏入了高科技的年代，一般死板的翻译软件以及便携式的翻译机器估计已经满足不了新一代玩家的需要。那么现在可以告诉你，如果你手上有一台PSP，就可以快速提高自己的外语听力、口语以及翻译能力。这款《Talkman》不但具备了一般交流对话的文字翻译，装上附带的专用麦克风还能与主人公麦克交谈，让他把你说的话翻译成另一种语言，再播放给你听，让你立刻学会。最吸引人的是本作对应的语言中除了日语、韩语和英语外，还具备汉语，对于国内玩家来说绝对是福音！



新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为2005年11月21日～2005年12月29日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年11月13日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	808.56元人民币
100日元	6.86元人民币
100欧元	947.39元人民币
100港币	104.24元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法

编辑短信 DB
发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
11月					
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元
22日	EyeToy：Kinetic	EyeToy Kinetic	SCEA	ECT	29.99美元
23日	.hack//断片	.hack//fragment	Bandai	RPG	6800日元
23日	海贼王 海盗狂欢节	ONE PIECE パイレーツカーニバル	Bandai	ACT	5800日元
23日	灵魂能力III	ソウルキャリバー III	Namco	FTG	6800日元
23日	瑞奇与叮当4	ラチェット＆クランク4th ギリギリ銀河のギガバトル	SCE	ACT	5800日元
24日	战神	战神 ーいくさがみー	Genki	ACT	6800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元
24日	神秘公主	ルーンプリンセス	PrincessSoft	AVG	6800日元
24日	恶魔城Dracula 暗之咒印	悪魔城ドラキュラ ー闇の咒印ー	Konami	ACT	6980日元
预定	幕末浪漫 月华之剑士 1&2	幕末浪漫 月华の剑士 1&2	SNK Playmore	FTG	3800日元
预定	真实世界高尔夫	Real World Golf	Valcon Games	SPG	售价未定
预定	重生之月	リバース ムーン	IDEA FACTORY	S·RPG	6800日元
12月					
1日	波斯王子3 王者无双	Prince of Persia：The Two Thrones	Ubisoft	ACT	49.99美元
1日	基诺之旅II 美丽的世界	キノの旅II ーthe Beautiful Worldー	Mediaworks	AVG	4800日元
1日	义经纪	义经纪	Banpresto	ACT	6800日元
1日	生化危机4	バイオハザード4	Capcom	ACT	6800日元
1日	焰	HOMURA	Taito	STG	6800日元
1日	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	Konami	ACT	6980日元
6日	洛克人X合集	Mega Man X Collection	Capcom	ACT	29.99美元
8日	如龙	龙が如く	SEGA	A·AVG	6800日元
8日	银河游侠	ローグギャラクシー	SCE	RPG	6800日元
8日	怪物农场5 马戏团	モンスターファーム5 サーカスキャラバン	Tecmo	SLG	售价未定
8日	太鼓之达人 喧闹欢乐！第六代	太鼓の达人 わいわいハッピー！六代目	Namco	MUG	4500日元
8日	桃太郎电铁15 五大穷神登场！之卷	桃太郎电铁15 五大ボンビー登场！の卷	HUDSON	TAB	6800日元
12日	纵横火网 七悲	Gauntlet：Seven Sorrows	Midway	A·RPG	49.99美元
13日	美国军队 士兵的成长	America's Army Rise of a Soldier	Ubisoft	FPS	49.99美元
15日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	Namco	RPG	6800日元
15日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
15日	金色的卡修！！GO！GO！魔物之战！！	金色のガッシュベル!!ゴー!ゴー!魔物ファイト!!	Bandai	ACT	5800日元
15日	鸡仔总动员	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	5800日元
22日	潜龙谍影3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	Konami	ACT	6980日元
22日	NEOGEO 斗技场	ネオジオ バトルコロシアム	Snkplaymore	FTG	6800日元
22日	火影忍者 究级英雄3	NARUTO ーナルトー ナルティメットヒーローー3	Bandai	ACT	6800日元
22日	王国之心II	キングダム ハーツII	Square Enix	RPG	7400日元
29日	死神BLEACH 解放的野心	BLEACH ～放たれし野望	SCE	RPG	6800日元
29日	前线任务5 战争的伤痕	フロントミッション フィフス スカーズ・オブ・ザ・ウォー	Square Enix	S·RPG	6800日元
预定	强打者	Slugger!	Mad Catz	SPG	售价未定

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	29.99美元
23日	洛克人EXE6 电脑兽 古雷伽	ロックマン エグゼ6 电脑兽グレイガ	Capcom	A·RPG	4800日元
23日	洛克人EXE6 电脑兽 法路萨	ロックマン エグゼ6 电脑兽ファルザー	Capcom	A·RPG	4800日元
24日	金色的卡修！！友情的电击 梦幻双人竞技	金色のガッシュベル!! 友情の电击 ドリームタッグトーナメント	Banpresto	ACT	4800日元
1日	超级大金刚3	[illegible] 3	Nintendo	ACT	3800日元
8日	召唤之夜 铸剑物语 原石	サモンナイトクラフトソード物语 はじまりの石	Banpresto	RPG	4800日元
15日	最终幻想IV	Final Fantasy IV	Square Enix	RPG	4800日元
15日	鸡仔总动员	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	4800日元
22日	茶犬的冒险岛 温和的梦之岛	お茶犬の冒险岛 ～ほんわか梦のアイランド～	MTO	ACT	4200日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元
15日	刺猬阴影	[illegible]	SEGA	ACT	6800日元

©SEGA © 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送
©Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		11月			
23日	英雄传说Ⅴ 海之槛歌	英雄传说 ガガーブ トリロジー 海の槛歌	Bandai	RPG	4800日元
23日	牧场物语 中秋满月 男生女生版	牧场物语 ハーベストムーン ボーイ & ガール	MMV	SLG	4800日元
24日	FIFA06	FIFA06	Electronic Arts	SPG	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元
		12月			
1日	怪物猎人PORTABLE	MONSTER HUNTER PORTABLE	Capcom	ACT	4800日元
8日	潜龙谍影 ACID 2	METAL GEAR ACID 2	Konami	ETC	4980日元
8日	激・战国无双	激・战国无双	Koei	ACT	5280日元
15日	紧急出口	EXIT	Taito	ACT	4800日元
15日	流行之神PORTABLE 警视厅怪异事件档案	流行り神PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル	日本一Software	AVG	4800日元
15日	比波猴学园2	ピポサル アカデミ~ア2	SCE	ETC	4800日元
15日	KARAKURI（暂名）	KARAKURI（假题）	Tecmo	ACT	4800日元
22日	我们的块魂（暂名）	仆の私の块魂（假题	Namco	ACT	4800日元
22日	真・女神转生 恶魔召唤师	真・女神转生 デビルサマナー	Atlus	RPG	4800日元
22日	打工地狱2000	バイトヘル2000	SCE	ETC	4800日元
22日	零式舰上战斗记 征空王	零式舰上战斗记 征空王	Taito	STG	4800日元
29日	超级机器人大战MX PORTABLE	スーパーロボット大战MXポータブル	Banpresto	S・RPG	4800日元
预定	信长的野望 将星录	信长の野望・将星录	Koei	SLG	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
21日	火影忍者 激斗忍者大战！4	NARUTO－ナルト－ 激斗忍者大战！4	Tomy	FTG	6800日元
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元
23日	海贼王 海盗狂欢节	ONE PIECE パイレーツカーニバル	Bandai	ACT	5800日元
1日	SD高达 扭蛋军团	SDガンダム ガシャポンウォーズ	Bandai	S・ACT	6800日元
8日	死神BLEACH 面向黄昏的死神	BLEACH 黄昏にまみえる死神	SEGA	FGT	5800日元
8日	传说的问答王决定战	传说のクイズ王决定战	Nintendo	PUZ	5800日元
15日	刺猬阴影	シャドウ ザ ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
15日	鸡仔总动员	チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	5800日元
15日	金色的卡修！！GO！GO！魔物之战！！	金色のガッシュベル！！ゴー！ゴー！魔物ファイト！！	Bandai	ACT	5800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
21日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	39.99美元
23日	来吧！动物之森	おいでよ どうぶつの森	Nintendo	ETC	4800日元
23日	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！记忆力	七田式トレーニング 右脑锻练ウノタンDS 瞬カン胜负！记忆力	interchannel	ETC	3800日元
23日	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！集中力	七田式トレーニング 右脑锻练ウノタンDS 瞬カン胜负！集中力	interchannel	ETC	3800日元
23日	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负 判断力	七田式トレーニング 右脑锻练ウノタンDS 瞬カン胜负 [illegible]	interchannel	ETC	3800日元
23日	可爱哈姆太郎 谜之小Q 云上的？城	とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の？城	Nintendo	AVG	4800日元
23日	索尼克 冲击	ソニック ラ[illegible]	SEGA	ACT	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	[illegible]	PUZ	4800日元
24日	泡泡龙DS	バブルボブル DS	Taito	PUZ	4800日元
26日	哈里波特与火焰杯	ハリー・ポッターと炎のゴブレット	Electronic Arts	ACT	4800日元
28日	马里奥与路易RPG 2	Mario & Luigi 2	Nintendo	RPG	34.99美元
1日	龙珠Z 舞空烈战	ドラゴンボールZ 舞空烈战	Bandai	ACT	4800日元
1日	幸运之星 萌之钻头	らきすた 萌えドリル	角川书店	ETC	3800日元
1日	超级猴球DS	スーパーモンキーボールDS	SEGA	ACT	4800日元
1日	史莱姆总动员 大战车与尾巴团2	スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车と[illegible]	Square Enix	A・AVG	4800日元
8日	马里奥赛车DS	マリオカート DS	Nintendo	RAC	4800日元
15日	Crokect！DS 天空的勇者们	コロッケ！DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
22日	人生游戏DS（暂名）	人生ゲーム DS（假题	Atlus	TAB	4800日元
22日	TAO 魔物之塔与魔法之卵	TAO 魔物の塔と魔法の卵	Konami	RPG	4980日元
22日	在暴风雨之夜（暂名）	あらしのよるに（假题）	TDKCore	AVG	4800日元
29日	马里奥&路易RPG2	マリオ&ルイージRPG2	Nintendo	A・RPG	4800日元
预定	巫术・绯色的封印	ウィザードリィ アスタリスク ~绯色の封印~	Starfish	RPG	4800日元

Xbox360

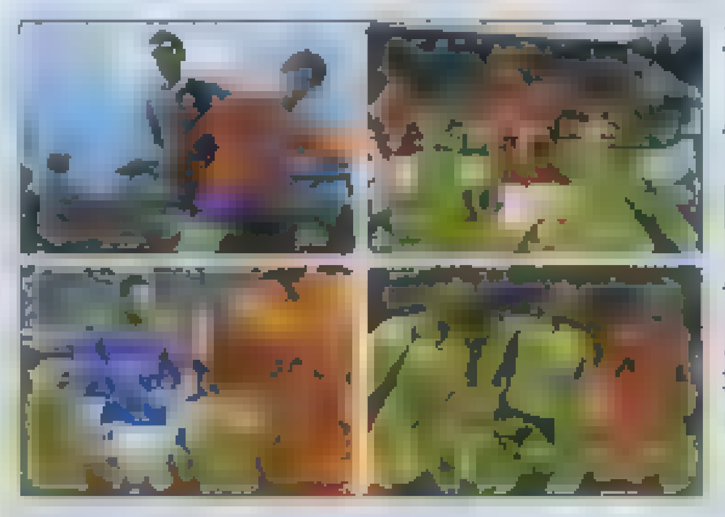
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
21日	NHL 2K6	NHL 2K6	2K Sports	SPG	59.99美元
21日	金刚	Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie	Ubisoft	ACT	59.99美元
22日	上旋高手2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	59.99美元
22日	山脊赛车6	Ridge Racer 6	Namco	RAC	59.99美元
预定	幻都杀手	Frame City Killer	Namco	ACT	59.99美元
1日	死或生4	Dead or Alive 4	Tecmo	FTG	59.99美元
10日	俄罗斯方块大师	[illegible]	Cavia	TAB	售价未定
10日	FIFA 06 通向世界杯之路	FIFA 06 ロード・トゥ FIFA ワールドカップ	Electronic Arts	SPG	6800日元
10日	极品飞车 头号通缉	[illegible]	Electronic Arts	RAC	6800日元
10日	完美黑暗 零	パーフェクトダーク ゼロ	Microsoft	FPS	6800日元
10日	大家来派对	エブリパーティ	Microsoft	ETC	售价未定
10日	山脊赛车6	[illegible] 6	Namco	RAC	6800日元
10日	死或生4	DEAD OR ALIVE 4	Tecmo	FTG	[illegible]800日元
22日	摔角王国	レッスルキングダム	Yukes	ACT	[illegible]800日元
22日	真・三国无双4 Special（暂名）	真・三国无双4 Special(假题)	Koei	ACT	售价未定
22日	金刚	Peter Jackson's キング・コング オフィシャルゲーム オブザムービー	Ubisoft	ACT	6800日元

J联盟 胜利十一人9 亚洲冠军杯 11.17

推荐度 B | PS2 | ◆Konami | ◆6980日元
SPG | ◆无对应周边 | CERO 全年龄玩家对应

本作的授权一如既往地着力于亚洲足球，特别是东亚各国的职业联赛。日本和韩国职业联赛的俱乐部的球衣和赞助商的LOGO都将忠实再现于游戏之中。此外，根据日本国内的球迷玩家的强烈要求，本作将加入大师联赛的系统，包括由官方制定的以J1、J2(日本的职业联赛，J1相当于中超，J2等于中甲)为蓝本的联赛。由于明年就是世界杯年，所以本作也将对《WE9》中出现的"日本队挑战模式"作出进一步的强化，比如当玩家作为教练进行挑选队员时，将有多达800名的日本球员供玩家挑选。

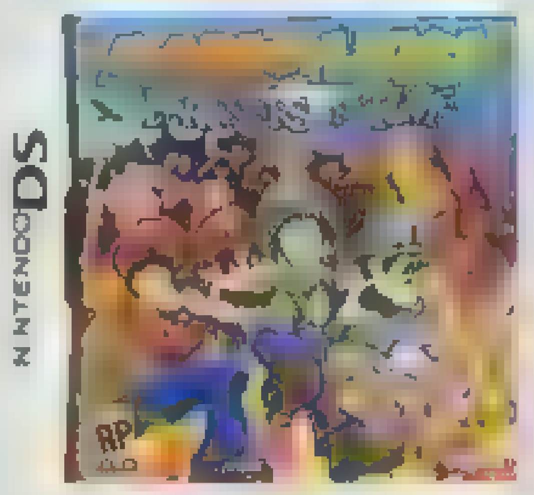




马里奥与路易 RPG 2 11.28

推荐度 S | ◆Nintendo | ◆39.99美元
A・RPG | ◆无对应周边 | CERO 全年龄玩家对应

大受欢迎的《马里奥与路易RPG》又回来了！前作在GBA上的表现就令人称道，本次转换平台到NDS上，更将充分利用双屏和触摸屏的特效，玩出更多新鲜玩法来！本作中除了照例登场的马里奥和路易两兄弟以及他们的死对头库巴王之外，新加入的角色还有婴儿时期的马里奥和路易等人。游戏依然以动作和解谜为主要成分，虽然战斗还是传统的RPG系统，但是各种动作还是需要自己在最准确的一瞬按出来，而游戏中的各种谜题更是令人叫绝，让你不得不佩服任天堂的想象力，NDS玩家不可错过的大作！





死或生 4 12.01

推荐度 A | X360 | ◆Tecmo | ◆59.99美元
FTG | ◆对应D4端子、Xbox Live、杜比环绕 | 17岁以上玩家对应

有着"画面最强3D格斗游戏"之美誉的《死或生》即将再增新作。包含前几作中几乎全部的角色以后，本作可选用角色数量达到了系列之最，而游戏画面依然继承了前作那精美细致的风格；战斗系统方面，则与以前几作无甚区别，熟悉前几作的玩家应该能够立刻上手。此外，该作还对应Xbox Live，以及设置了10种以上不同特色各异的游戏大厅。玩家们不仅可以用它来实现网上对战，更可以在大厅中互相交流，共同观战。游戏虽然[illegible]月，但[illegible]使游戏的素质更加出色。





©2001 Korea Football Association OFFICIALLY LICENSED BY K-LEAGUE Special thanks to SEJIN.MUKTA,Denis,Hyunho for Korea national team & K-league teams data. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. "adidas",the adidas logo,the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group,used with permission. Produced under License from Chelsea FC Merchandising Limited.www.chelseafc.com The Arsenal crest,Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license TM & ©2005 The Arsenal Football Club plc.Licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI ©2005 Nintendo ©TECMO LTD. Team NINJA 2005

随着《最终幻想XII》(以下简称《FFXII》)公布的情报越来越多，笔者觉得这款游戏对应玩家的年龄层不会太低，甚至可能成为“《FF》系列”第一个非全年龄的《FF》。从公布的情报来看，相信这款游戏对于角色的刻画一定是开创性的。不过对于主角，Square Enix似乎太过保密了，倒是配角方面不惜余力地大篇幅介绍。当然，在介绍配角的同时我们发现其实这些配角的情节也同样颇具看头，甚至有时会忘记了主角的存在。(笑)另外，游戏的氛围给人感觉很沉重，相信这次的《FF》一定有许多让人感觉压抑的戏份，这种凝重感强烈的《FF》，也许只有松野才敢那么做吧。

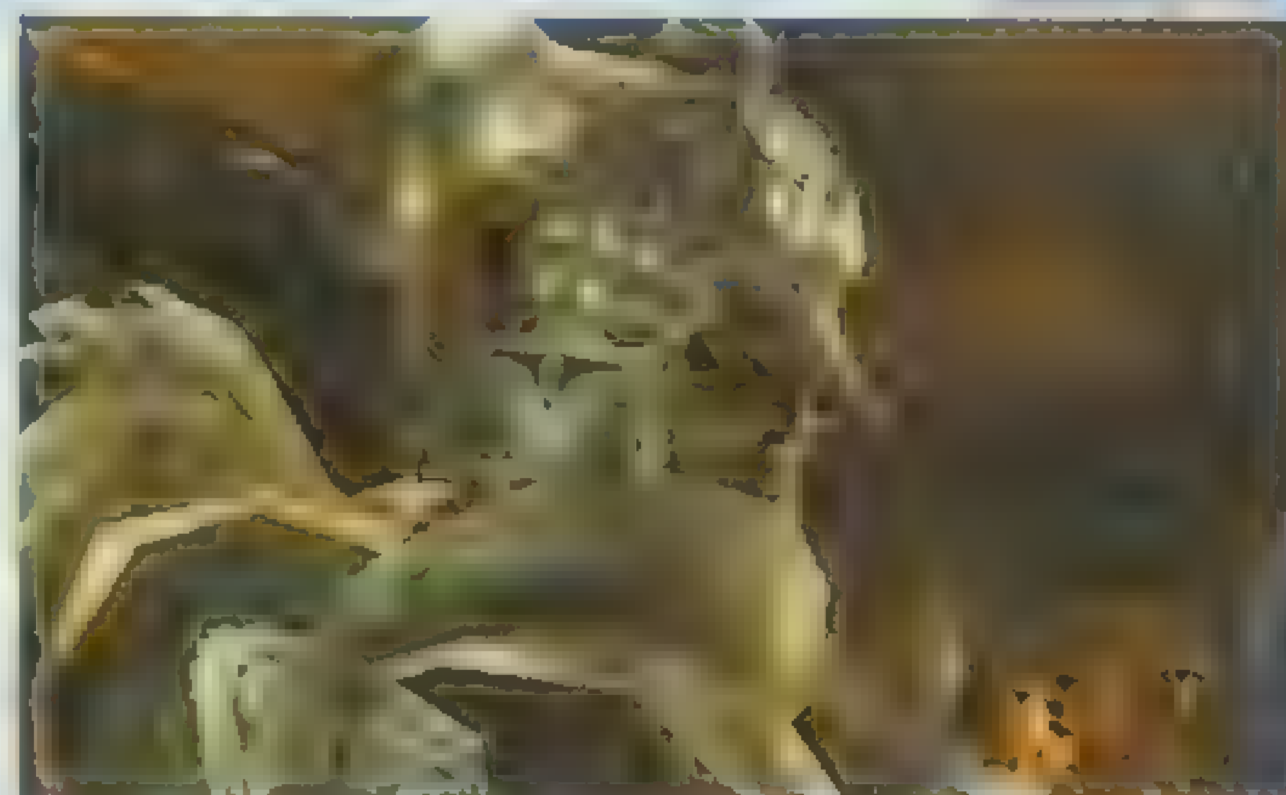
文 邪魔天使



FINAL FANTASY XII

ファイナルファンタジーXII

最终幻想XII　Square Enix　RPG
PS2　FINAL FANTASY X　2006年3月16日



自公布《FF XII》公布以来如果说我们见得最多，但知道得最少的也许就是那些被厚厚的铠甲包起来的裁判了。现在我们除了知道这些裁判是帝国人之外，其他的一无所知。不过这次的情报中这种情况得到了一些改观，我们可以看到这些帝国的仲裁人与我们的主人公们到底有什么样的关系，虽然只有那么一点点，但也够我们去细细品位了。

裁判长
加布拉斯



深得帝国皇帝信赖的男人

加布拉斯是帝国情报局的最高负责人，主要的职责就是以扰乱敌国为目的的情报操作以及收集各种情报第一时间提供给帝国，他也是阿尔克迪亚敌国皇帝古拉米斯最信赖的裁判长。与其他裁判长一样，加布拉斯也身着厚重的铠甲，将自己作为人类的一面隐藏在那散发着暗银色光辉的铠甲中，但其实加布拉斯是一个感情丰富的人，而他他似乎与巴修早就认识了。



▲加布拉斯所说的“灭亡的国家”应该就是指的达尔玛斯卡王国了，而从他这尖锐的台词中我们也可以看出他对巴修那非同一般的感情。



◀加布拉斯将头盔取了下来，看得出他与巴修的关系菲浅，而对于巴修杀死国王却让他活了下来也表示非常不理解。

杀死那家伙的只有我



▲唯因从加布拉斯那里得到情报，他所说的“从笼子逃出去的狗”指的应该就是巴修了，但他说“听说交给基斯了”，难道巴修被西[illegible]抓获了么？

▼加布拉斯有着很深的怨念，也有着坚决的意识，他所说的只能由他杀死的那个人指的应该就是巴修了吧。



©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: Akihiko Yoshida

& 3DM-SM
w.plumbook.cn





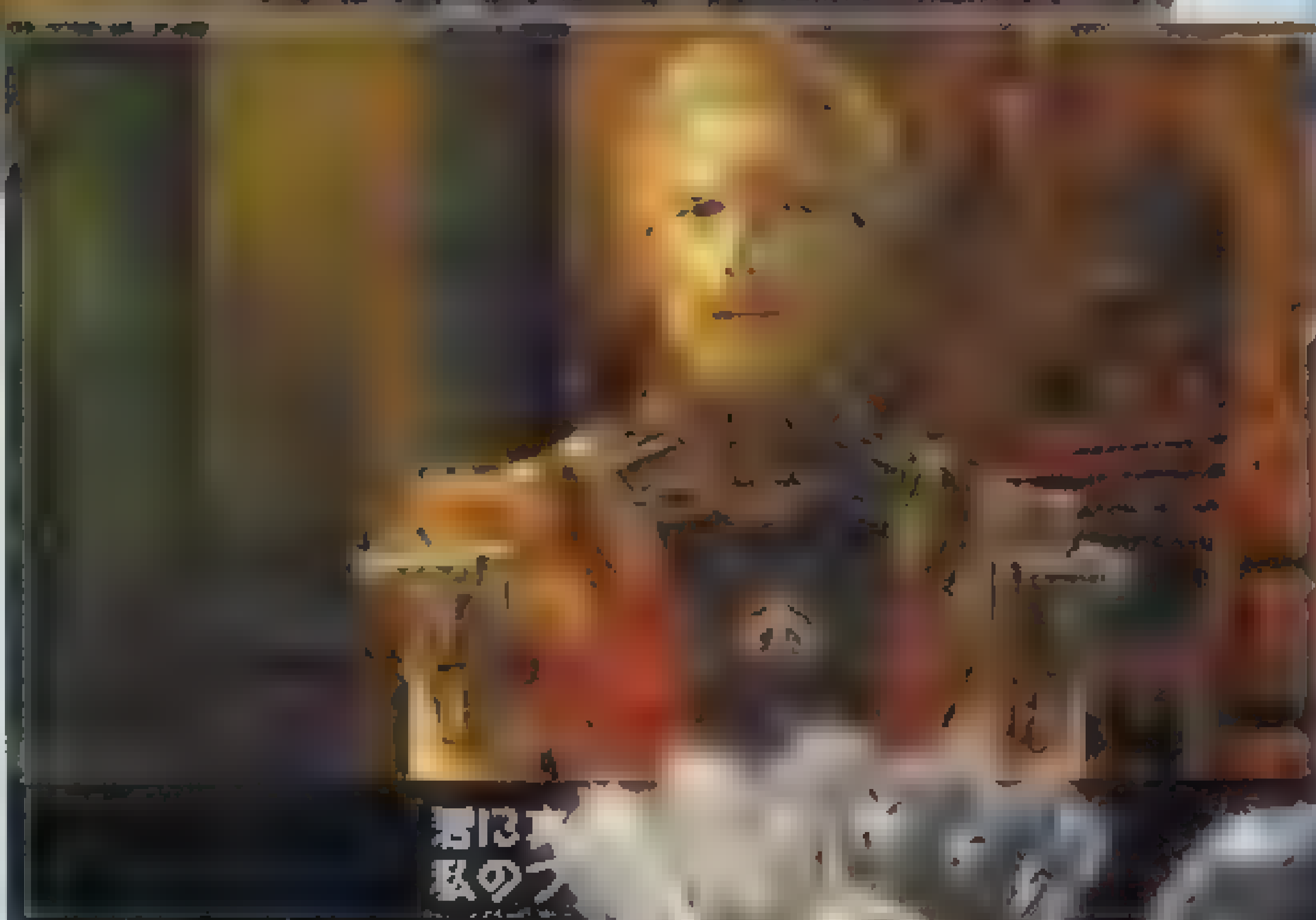
巴修

被囚禁了2年的国王暗杀犯

在之前的介绍中我们知道艾雪的父亲，即达尔玛斯卡王国的国王是被将军巴修暗杀的。在达尔玛斯卡被帝国占领后，对外宣称巴修将军已经被处死，但其实在这2年世间里，巴修一直被秘密囚禁在牢房里。梵与巴尔福雷潜入皇宫时，在秘密牢房中他们见到了巴修。不过对于这些以后会成为同伴共同战斗的人而言，他们的初次见面并不那么愉快。



◀在战争中失去了兄长的梵将怒气都发在了巴修身上，巴修也没有反驳只是无神地看着梵，2年艰苦的牢狱生活都刻在了他沧桑的脸上。



▶巴修从牢房中跑了出来，他所说的真相难道与暗杀国王有关？而打开牢房的是梵么？

裁判长 基斯

是敌人还是同伴？具有绅士风度的裁判长

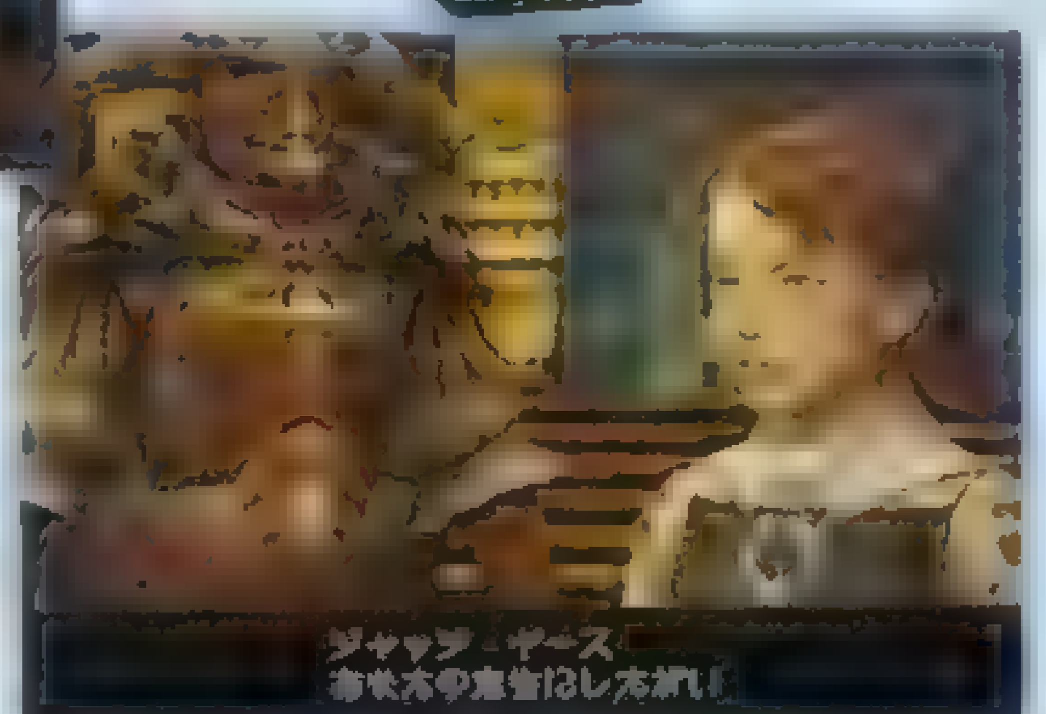


与加布拉斯那暗黑色的铠甲相对应的，裁判长基斯则以红衣配金色铠甲这种明亮系的穿着示人。他的职责是监视阿尔克迪亚敌国皇帝的第四皇子拉萨，上一期我们介绍的维因知道拉萨去找魔石矿后派出去找他的那个名叫基斯的人就是裁判长基斯了。基斯的举手投足以及措辞都很有绅士风度，而在拉萨这个聪明的皇子身边不知道他会有什么样的举动。



▲基斯问艾雪她是否是达尔玛斯卡王国的公主，而艾雪却面无表情地置之不理，看艾雪的穿着应该是她成为抵抗组织的领导者时的衣服。

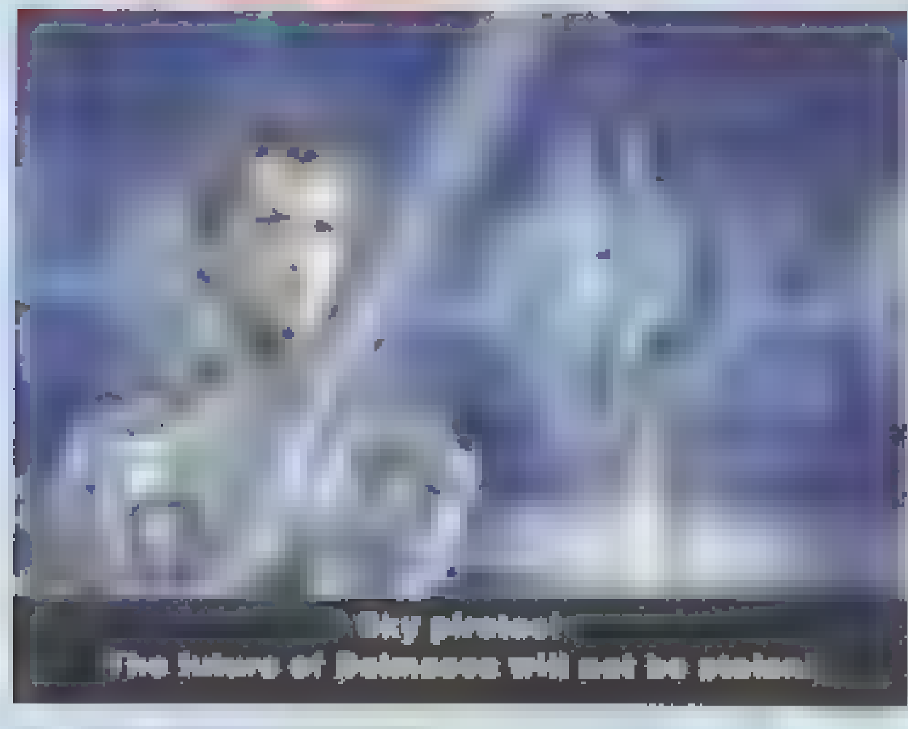
▶看得出拉萨也是很听基斯的话的，能够让皇子对他有如此深厚的信任，看来这个基斯的能力非同一般。





将自己作为法律，以绝对的权力统治阿尔克迪亚帝国，这就是帝国的裁判。裁判本来的职责是担任帝国的裁判官，执行仲裁。但由于现在执政的是以古拉米斯、维因为首的专横的索利德家族，裁判的职责发生了一些微妙的变化，现在他们是帝国军队的指挥官。而在这些裁判中担任领导职位的裁判就是"裁判长"了。现在已经明确的裁判长有6名，而现在我们知道的有加布拉斯和基斯两名。对于其他裁判长的身分现在还不得而知。另外，在裁判长中是否存在女性呢？我们拭目以待。

&3DM-SF
www.plumbook.cn





最终幻想XII 最速试玩报道！

于11月15日在北美发售的《勇者斗恶龙VIII》里附送了《最终幻想XII》(以下简称《FFXII》)的体验版，这让我们提前体验到了《FFXII》给我们带来的震撼与惊讶。该试玩版的内容并不丰富，但对于一个"FF饭"而言无疑是久旱遇甘露，不管怎样都算是解了一时之渴。(笑)虽然内容少，但我们可以通过这个试玩版来个管中窥豹，看看这个有史以来变化最大的《FF》到底有何特殊之处。

试玩开始

一开始玩家要在两个迷宫中进行选择，不管怎样，当两个迷宫都通关时会看到一段新的预告影像，算是这个试



玩版最吊胃口的地方了。两个迷宫分别对应"Wait"和"Active"两个模式。熟悉《FF》的玩家都知道，这两个模式是"《FF》系列"加入了ATB战斗系统后在系统菜单里新增的选项。"Wait"表示当ATB槽满了后玩家在进行指令选择时画面上所有角色的行动都会停下来，当指令决定后才开始行动；"Active"表示即使玩家在选择指令，敌人的行动也不会停止，那么就需要玩家以最快的速度下好指令，而且还要对整个战斗有一个全面的认识。试玩版中"The Phon Coast"这个迷宫让玩家体验的是"Wait"系统，而另一个"The Stilshrine of Miriam"则是"Active"系统。



决定领队

在平时的画面中按上就可以调出选择领队的菜单，选择好想充当领队的角色后按决定键就可以更换玩家要操纵的角色(即领队)了。

游戏操作

移动和视角转换

用左摇杆来操作角色的移动，也算是现代RPG的一个标准操作了。

视角转换转动右摇杆就可以进行360度的视角旋转了，往上拨是向上方看，反之则向下看。按一下R3键(即右摇杆)则是让视角回归到主角背对的方向，在战斗时这个操作会非常有用。

打开菜单

按×键(日版中是按○键)即打开主菜单，可以在攻击、魔法、召唤、行动和道具之间进行选择。按左右是更换角色。

战斗

战斗时的行动选择

由于采用了ADB战斗系统，所以战斗时指令的选择和下达与以往采用ATB的《FF》发生了质的变化。ATB的战斗系统要等ATB槽蓄满时才能进行指令的选择。而《FF XII》由于战斗不切入战斗画面，直接在地图上进行，所以在指令选择方面进行了变化，即不是在ADB槽蓄满时下达指令，而是随时可以下达指令，ADB槽蓄满时角色将自动执行该指令。不过要注意的是物理攻击与魔法攻击都有其范围的，只有当目标在范围之内时才能进行目标的选择。



战斗中的行动

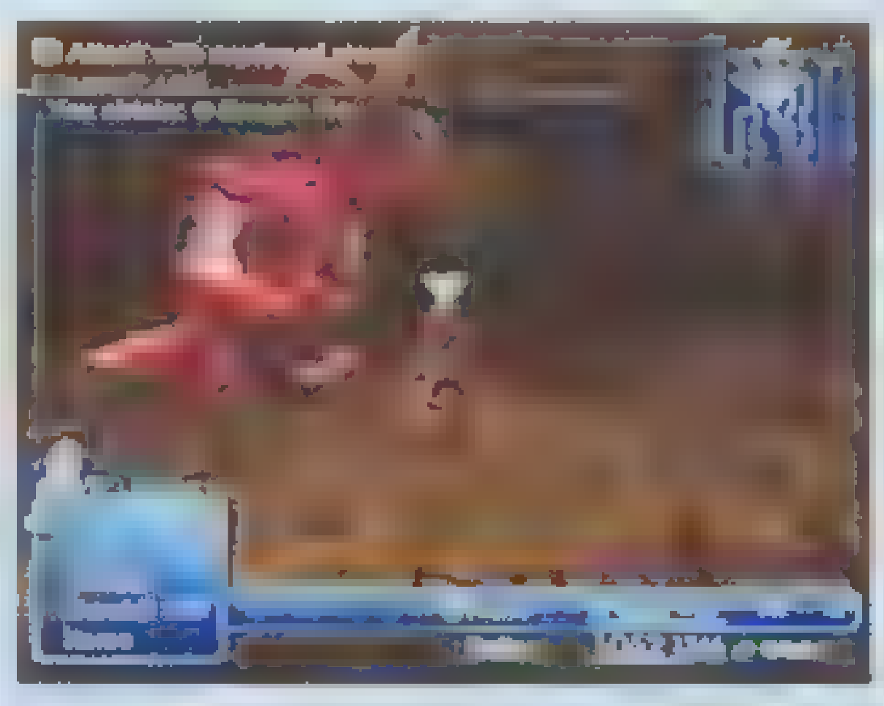
可以说《FF XII》是迄今为止的《FF》中真正做到能"操纵角色"的作品，那除了领队以外的其他角色呢？答案是他们会自己行动。菜单中有"Gambit"这一个选项，当处于ON状态时就会自动发生效果，同伴会根据目前的状态自动行动，比如攻击敌人，或是有队员HP不多时进行回复等行动，这有点类似于《传说》和《星海》。当然，这些行动可以进行设置，可惜的是试玩版中并没有提供这一服务。而当Gambit处于OFF状态时，那么同伴就不会行动了。

另外，如果在战斗中没有给同伴下达指令，那么他们就会攻击领队所攻击的目标。而当击倒一个目标后，不会自动选择攻击下一个目标，而是需要再次手动下达指令，这点同样适用于领队，所以让人觉得玩《FF XII》有点像在玩一款网络游戏。ADB槽上方会显示角色当前的行动，如果领队的ADB槽上方没有显示行动名称，表示你没有为领队指定行动，而此时领队也不会进行攻击。

召唤兽

试玩版中两部分各有一个召唤兽，梵和艾雪都能召唤，可见本作的召唤兽任何人都可使用。想要召唤召唤兽那么MP一定要处于满值，此时MP槽会闪烁紫色的光芒，当处于该状态时就说明可以召唤召唤兽了。打开菜单选择"Summon"然后就可以选择想要召唤的召唤兽了，不过这里我们可以看到"Rank 1 Espers"，难道召唤兽也有等级？或者说召唤兽也会升级？我们不得而知，也只有在正式版中找到答案了。

召唤兽召唤出来后其余两名角色会退场，召唤兽将和领队共同协力作战，这和《FF X》里只有召唤兽一个单独作战又进行了一些改变。不过召唤兽有时间限制，当时间到了之后就会消失，此时，暂时离开的两名队员也归队了。



战斗中的移动

由于战斗不切入战斗画面，战斗时角色的移动与平时是一样的，玩家能操作的也只有领队角色。在确定了目标后玩家可以操纵角色走近敌人，如果嫌麻烦那么角色也可以在ADB槽蓄满后自动跑入攻击范围进行攻击。

敌人的关系

《FF XII》里敌人的关系是很微妙的，有的敌人天生处于敌对关系，他们会在地图上拼杀，这时你就可以趁机过去捡漏。有的敌人是天生的"和平主义"者，只要你不攻击他，那么他是不会主动攻击的，不过有的敌人就不一样了，只要进入其视野范围或是对他们咏唱魔法，那么他们就会主动冲过来跟你死磕。(玩过网游的玩家一定会很有感触的)

其他

游戏中MP会随着时间慢慢回复(发现松野的游戏大都有这个设定，比如《皇骑？》、《FFTA》都是这样)，而靠近宝箱或是能够打开的门时角色头上会有感叹号提示(不需要看到)。

试玩版小攻略

The Phon Coast

这个迷宫中可以看到Sleipnirs和Mandragoras处于敌对关系(在地图上可以看到他们在进行战斗)，而Mandragoras是不会主动进行攻击的。击倒3只Sleipnirs后该迷宫的BOSS就会出现，个人感觉这只恐龙的纹理处理相当不错。

The Stilshrine of Miriam

这个迷宫最关键的地方就是要打倒Adamantoise得到Dragon Key，这样才能打开最下层的那扇大门，进去之后就是BOSS战。(某邪魔：真不知道那个环是怎么悬浮在那家伙的脖子上的。某修罗：这就是原力的力量啊！某邪魔：踢飞！)

编者的话

虽然只有短短的两个小迷宫，但带给笔者的冲击是巨大的，笔者深深地被Square Enix的创新精神感动了，能拿自己的王牌开这么大的刀，Square Enix[illegible]。当初游戏公布时笔者[illegible]《FF XII》的战斗系统[illegible]后更是觉得死定了[illegible]家对这次的战斗系统并不满意，但笔者觉得还是应该静下心来细细品尝，你会发现它的美妙之处，也会深深地喜欢上它的。

另外，游戏的画面真正达到了PS2机能的极限，对于头发和服饰以及面部的处理，怪物身上甲壳的反光，[illegible]的动作，也是做得非常细致的。

TTTT & 3DM-SM

王国之心II	Square Enix	A·RPG
PS2 KINGDOM HEARTS	预定2005年12月22日	日版
对应周边未定		

文 纱迦

尽管《王国之心II》已经吊了大家两年多的胃口，但这只会让我们越来越期待。这次要为大家介绍本作两个新世界的情报，此外还有连携技的介绍。而最引人注目的内容，当然是索拉三人组在这两个世界中的全新变身喽！12月22日，你做好准备了吗？

KINGDOM HEARTS II
キングダム ハーツII

HALLOWEEN TOWN 万圣节镇



万圣节镇是《圣诞夜惊魂》的世界。在前作中，万圣节镇已经作为游戏的舞台之一出现过，而万恶的布奇已经被索拉等人打倒。单从剧情来看，原作并没有得到完全的体现，就连圣诞节镇都没有出现。而在本作中，不但有万圣节镇，就连圣诞节镇也会成为游戏的舞台！

在《王国之心II》的故事中，万圣节镇的南瓜大王杰克已经厌倦了一年一度的万圣节。他的爱犬零零发现了通往圣诞节镇的入口。杰克和索拉等人来到圣诞节镇之后，立刻被迷住了。于是杰克准备策划一场万圣节式的圣诞节活动。但此时无心的魔掌也伸向了圣诞节镇的主人圣诞老人……

和一代一样，当索拉、唐老鸭、果菲来到万圣节镇之后，他们就会自动换上万圣节造型。这个设定曾经大受好评，本作的万圣节造型看起来似乎没有什么区别。换了造型之后，攻击方式没有变化。南瓜大王杰克则是这个世界的同伴，他那长长的身躯在战斗中异常有用。



这是当同伴是杰克时才能使出的技巧，演奏(リサイタル)发动之后，在左下方会出现强拍(ダウンビート)、弱拍(アップビート)的指令。而攻击命中敌人后，画面上会出现大量的Q版灵魂。

PRIDE LAND 荣耀王国

荣耀王国是《狮子王》的世界。其实在一代中辛巴就曾经出现过，但当时辛巴只能作为召唤魔法存在。而在本作中，辛巴可以作为同伴正式参战！

在本作中，当索拉他们来到荣耀王国时，刀疤已经窃取狮王宝座多年，同伴们都希望辛巴能够推翻刀疤的统治，但辛巴则一直认为当年是自己害死父亲的，始终陷于深深的自责之中。而在刀疤的背后有强大的黑暗势力的支持，索拉将面临的是皮特率领的无心军团……

在本作中，当索拉他们来到荣耀王国时，也会变身为非洲大草原上的动物！索拉变身为狮子形态之后，攻击方式也会变化。而他的对手、恶狗皮特也会在这里变身为邪恶的狮子。



这是只有索拉变身为狮子、同伴是唐老鸭、果菲时才能使用的技巧。驯马(ロデオ)是西部牛仔驯烈马时常用的技巧，发动前首先要跳到敌人的背上，待左下方出现提示后按△键就能发动。发动过程中会不断变换指令，一定要看准之后再按键。



©Disney Enterprises,Inc.
Developed by SQUARE ENIX

TALES OF THE ABYSS

テイルズ オブ ジ アビス

文 邪魔天使

深渊传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF THE ABYSS	预定2005年12月15日	日版
对应玩家人数未定		对应玩家年龄未定

随着发售日的逐渐临近，这款“《传说》系列”的10周年作品的受关注程度越来越高。可以说这是一款集《传说》游戏大成的作品，从人设到系统，既保持了系列的传统又在原来的基础上进行了创新与进化。虽然游戏战斗采用3D，但不会像PS2版《仙乐传说》那样掉帧，流畅的画面与动作会让你享受到酣畅淋漓的战斗。另外，游戏的剧情给人很新颖的感觉，特别是主人公的设定，处处都有违《传说》的传统。相信本作的故事一定会让玩家眼前一亮的。



真下流，你这个目不识丁的家伙。

娜塔莉亚·鲁兹·金拉斯卡·兰巴尔迪亚

Natalia Luzu Kimuelasca Lanvaldear

年龄	18岁
性别	女
身高	168cm
体重	53kg
职业	弓箭手
声优	根谷美智子



◀娜塔莉亚是个很强气的女孩，而且是个很热心的人，只要有人有困难，她总是会挺身而出帮助他们。

通称娜塔莉亚·L·K·兰巴尔迪亚，金拉斯卡王国的公主，一名心高气傲的少女。作为王室成员，她忧国忧民，与此同时也是一名弓箭高手。对于弱者，她总是能挺身而出，而作为卢克青梅竹马的好友，她总是指责卢克毫无王族意识的自觉性。另外，她还是卢克的未婚妻。

音素区域（FOF）

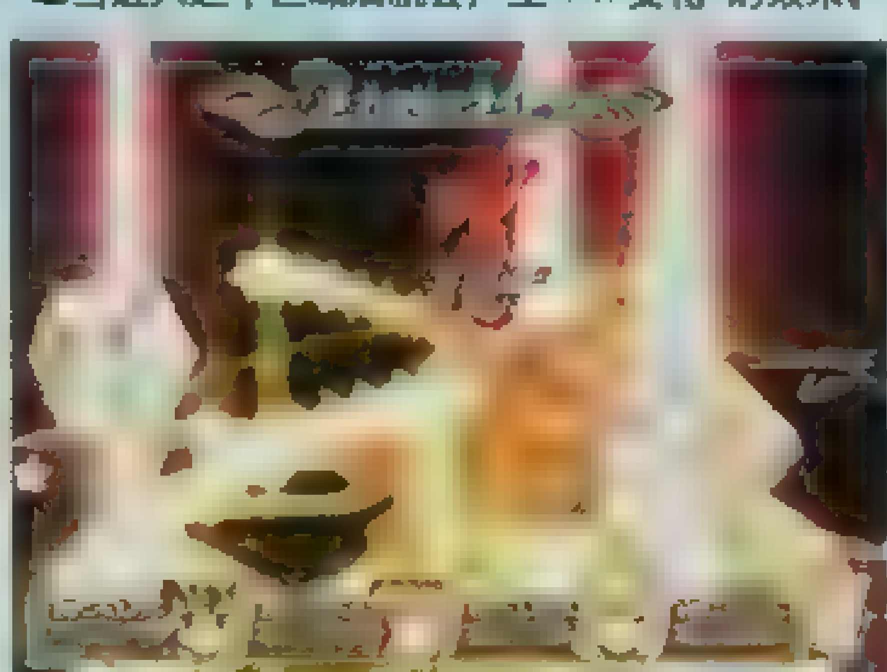


▲当音素积蓄到一定量，就会产生FOF区域。

所谓FOF就是要进行属性攻击时积蓄在某一区域的音素达到一定量时产生的有一定效果的魔法阵。在这个魔法阵中使用特定的术或技就会发出威力强劲的属性攻击，这样一来与同伴的连携就极为重要了。但是发动效果后的FOF敌人也是会利用的，所以玩家在进行战斗时一定要先占据有利地形。另外，游戏中与FOF组合成属性攻击的术和技有很多，到时一定多多尝试。



▲当进入这个区域后就会产生“FOF变化”的效果。



▲这样在FOF中就能使出强力的属性攻击。

战斗系统

战斗一直都是“《传说》系列”的亮点，在《深渊传说》中围绕着战斗游戏进行了许多变化以及增加了许多新的系统。除了之前我们介绍过的自由换线系统之外，更有FOF、OVERLIMMIT的变化、AD技巧等新内容，现在就让我们来看看这些系统到底会对游戏的战斗带来哪些变化吧。

自由目标

在系列之前的作品中，持有范围效果的术只会在可以发生效果的目标的位置发动，但在本作中可以使用自由光标将发动位置任意设置在战场上。这样一来就必须对敌人的行动进行预测，将术设置在他们可能会移动到的位置，从而让战斗发生新的变化。



▲将术发动的范围设置在敌人与敌人中间，然后让同伴作为诱饵将敌人引过去。



▲当将敌人引诱到一定范围之后就可以发动术了，此时充当诱饵的角色就可以离开了。



▲由于所有敌人都被引了过去，所以在这个术的影响范围中的所有敌人都受到了伤害。

OVERLIMIT

其实在《仙乐传说》中我们就见过这个系统了，当受到攻击达到一定量后角色就会处于OVERLIMIT的状态，在该状态下角色的防御力会大增，而且受到攻击不会有硬直，而有的威力强大的特殊攻击也只能在OVERLIMIT的状态下才能发动。在《深渊传说》中保留了这一系统，不过在原有的基础上进行了一些变化。首先是OVERLIMIT的变化直接显示在战斗中，战斗中在角色的TP槽下方有一条绿色的槽，这就是OVERLIMIT槽了。当这个槽蓄满时就能发动OVERLIMIT了，并且与《仙乐传说》自动发动不同的是本作是按键发动，也就是说OVERLIMIT发动变为玩家自己操作了。这样一来，什么时候发动OVERLIMIT变得更自由，并且可以根据战斗情况来适时发动。

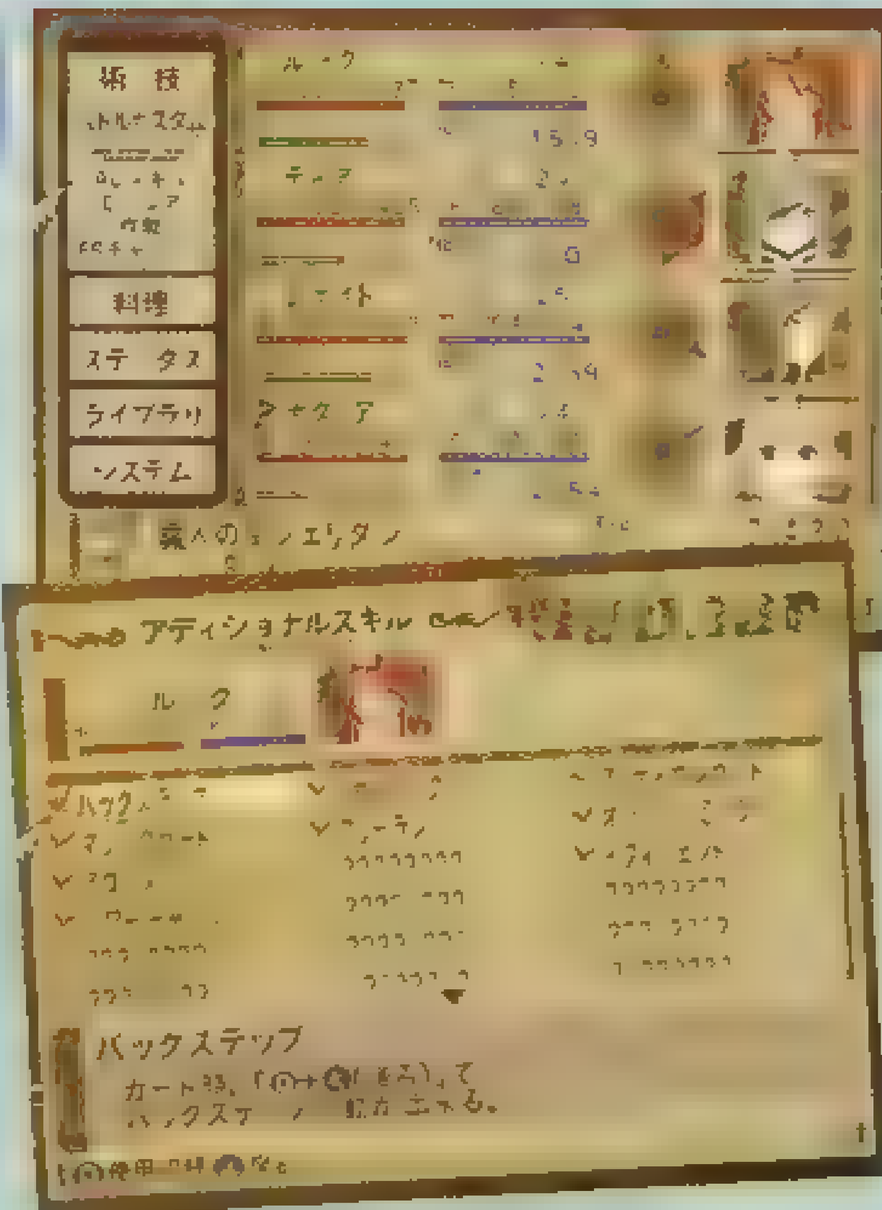


◀发动后OVERLIMIT槽会逐渐减少，在减为零之前会一直保持效果。

www.plumbook.cn

增幅技巧

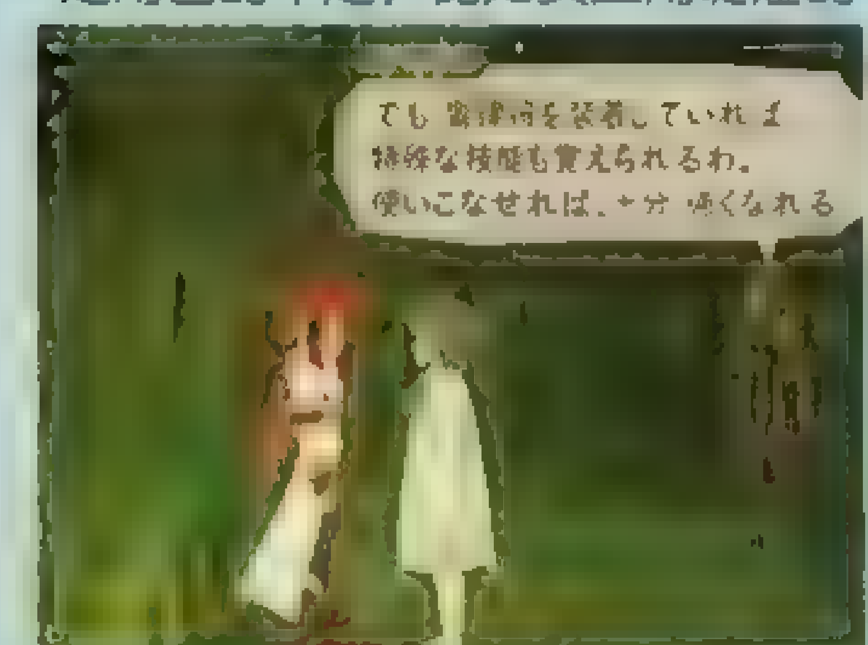
增幅技巧是角色升级时习得的特殊技巧，战斗中这些特殊能力会让角色的战斗更有利。另外，增幅技巧除了在升级时自动习得之外，还可以通过装备"响律符(C·CORE)"之后在升级时获得奖励习得。增幅技巧都很清楚地显示在菜单中，可以随时确认。每名角色习得的增幅技巧都具有该角色的特点，所以不会形成每名角色千篇一律的局面，这也体现了每名角色的个性。

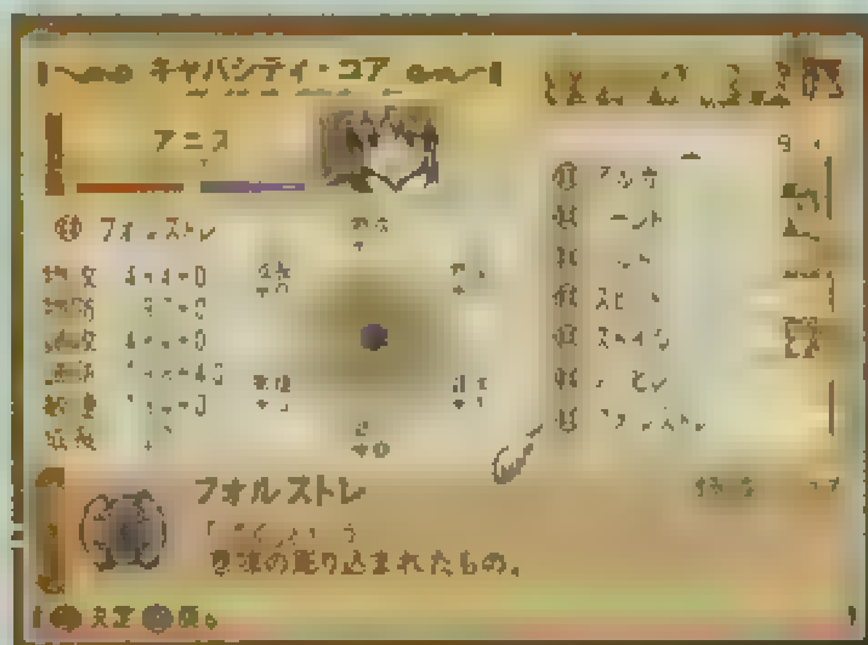


▶每人习得的增幅技巧不尽相同，有的技巧很有个人特色。

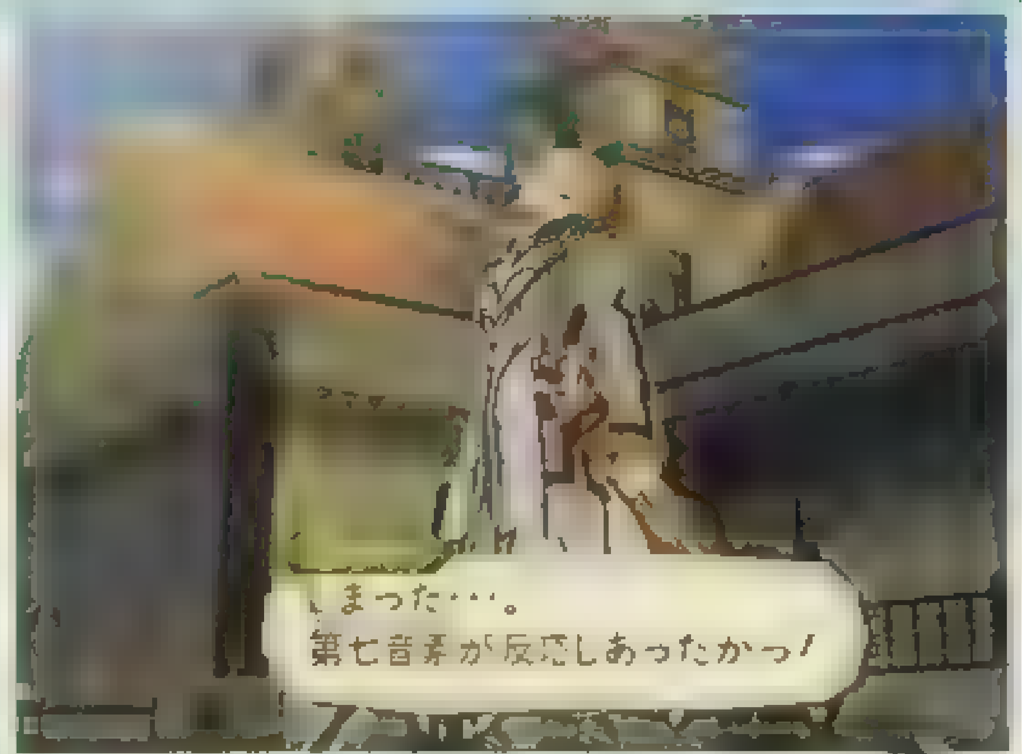
响律符

在游戏的冒险过程中会得到一种不同于普通装备的装备品，装备了这种装备品之后在升级时会获得能力的加成，并且还能习得不同的增幅技巧，这种装备就是响律符。有了响律符那么就可以针对性地补足角色的不足，比如女主角缇娅的物理防御比较低，那么可以给她装备带有物理防御奖励的响律符，这样在升级时她的物理防御就会有能力加成。不过这样一来，以前通过称号来进行升级能力奖励的设定不知会不会有所变化。





▲在响律符的装备画面中我们可以看到该响律符到底会提升哪些能力，强力的响律符甚至可以提升3种以上的能力奖励。





梵·格兰兹
Van Grants

没关系，你要有信心。因为你是被选中的人。

领导罗伦莱教团教团兵"神谕之盾骑士团"的主席，指导卢克剑术的导师。在卢克小的时候就被召进公爵家传授卢克剑术，对梵的剑术卢克是崇敬有加，而梵也成为卢克崇拜的对象。虽然外表沉着冷静，但内心却很热血。另外，他也是女主角缇娅的哥哥。



▲梵是个非常严于律己、做事认真的人，正因为如此卢克非常崇拜他，把他当成自己的偶像。

年龄	27岁
性别	男
身高	189cm
体重	86kg
职业	?
声优	中田让治

凯·塞西尔
Guy Cecil

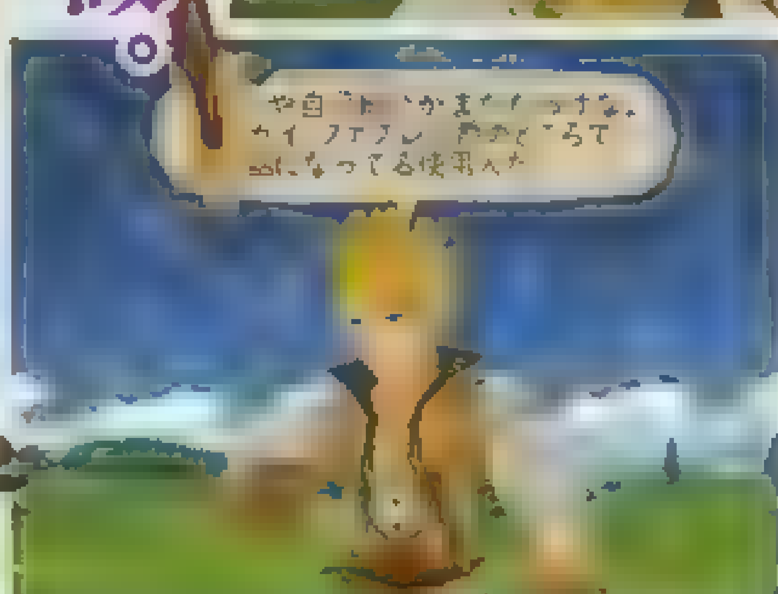
当然害怕，但正因如此我才会战斗。

我还有事必须要去做。

侍奉法布雷公爵家的仆人，作为卢克小时候的保护者而被带到了公爵家。对于不能走出家门的卢克而言他既是哥哥又是好朋友。凯是一名擅长快速攻击的剑士，但一遇到女性就不知所措了。只要跟他说话和气，真诚相待，那么他也会在危机之刻帮助你。







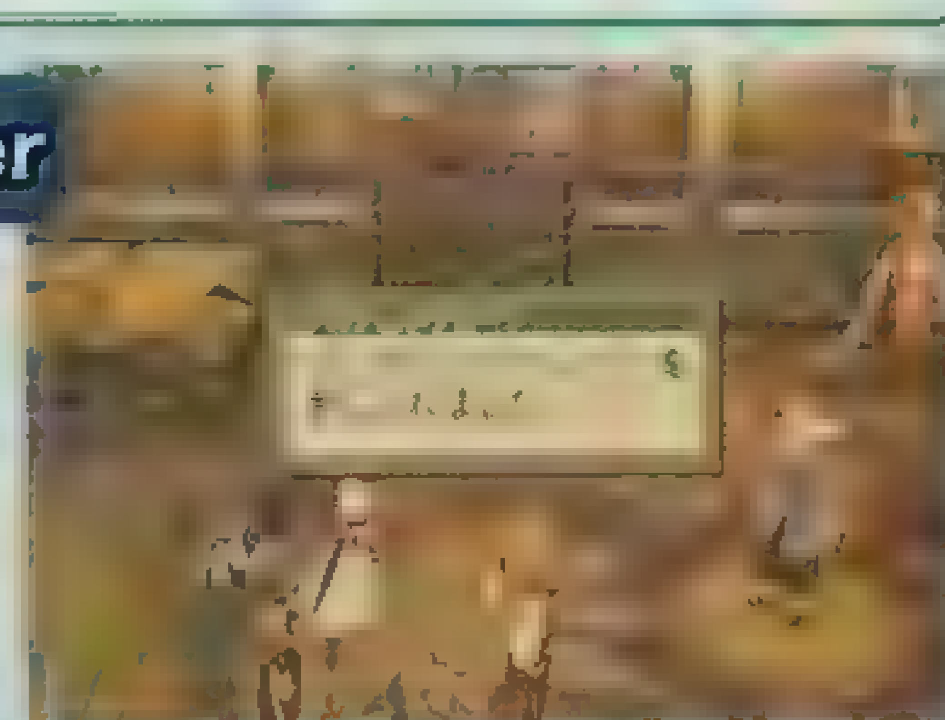
▲凯与卢克的关系与其说是主仆，更不如说是朋友，在很多情况凯都充当一名兄长的角色。

◀与卢克一样，凯也是一名剑士，虽然说是以速度为主，但一定不要小看他的力量，而且他的招式可是很华丽的噢。

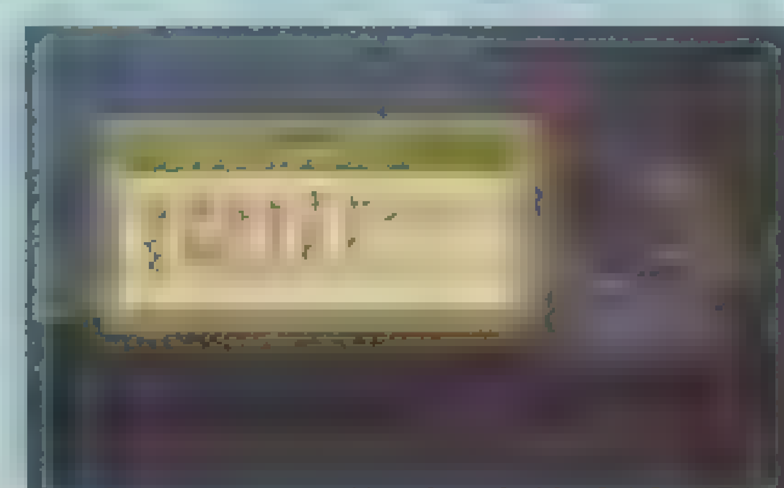
年龄	21岁
性别	男
身高	184cm
体重	79kg
职业	剑士
声优	松本保典

Phon Slot Chamber

通称FS装备，这是游戏中除了响律符外另一个特殊道具，让技和术设置上这种装备后就会得到"伤害增加"、"发动后的硬直世间减少"、"TP轻减"等特殊效果。FS装备有4种，以红、蓝、绿、金4种颜色表示，每一种对术技的追加效果都不一样。FS装备的特殊效果是一定几率发动的，但是使用装备了FS装备的技和术时会让相应的槽增加，这样特殊效果发动的几率也会增加。另外，特殊效果的最高级别为6级。

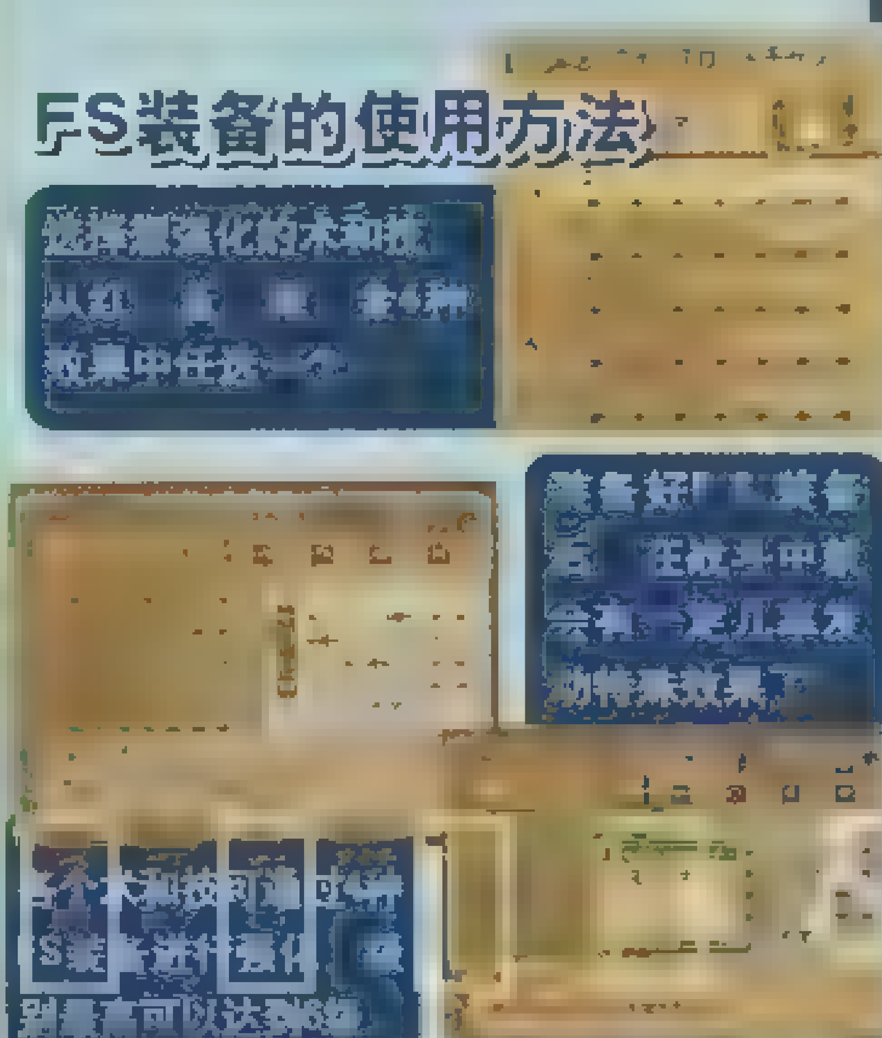


▲FS装备可以通过剧情在事件中拿到。



◀在迷宫的宝箱中也能得到FS装备。

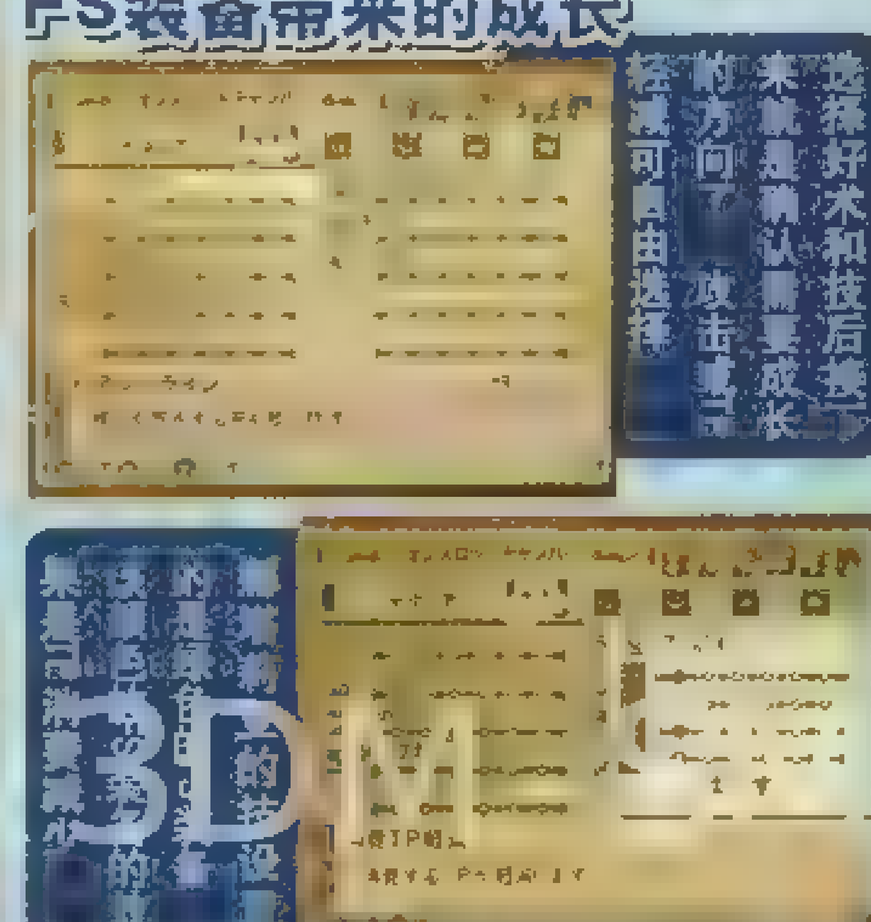
FS装备的使用方法



选择想强化的术和技，从红、蓝、绿、金4种效果中任选一个。

装备好FS装备后，在战斗中就会有一定几率发动特殊效果。

FS装备带来的成长



选择好术和技后接下来就是确认需要成长的方向了，攻击、消耗减轻可自由选择。

3DM
www.plumbook.cn



银河游侠　SCEJ Level-5　RPG

PS2　ROGUE GALAXY　预定2005年12月8日　日版

文　邪魔天使

以广阔的银河为舞台，具有SF风格的《银河游侠》可以说是今年SCE本社最推崇的一款作品。据传闻，如果这款游戏卖不好SCE宣传部的人集体辞职。当然，这毕竟夸张了一点，不过也看得出SCE对这款游戏的重视程度。由制作了《暗黑编年史》、《勇者斗恶龙Ⅷ》的Level-5来制作这款游戏本身就是质量的保证。相信这款游戏一定会保持Level-5的游戏“好玩”这一特点，而作为年末原创RPG大作，这款游戏一定不会让我们失望的。



利用合成青蛙合成道具

游戏中的武器除了在商店购买和从宝箱中得到以外还可以通过合成得到，不过合成并不是通过什么锻冶、合成道具什么的，而是通过一只“合成蛤蟆”来进行。将两件武器让这只蛤蟆吃下去，它就可以将这两件武器合成成一件新的武器。真不知道它的胃是怎么长的，游戏中合成出的武器种类高达数百种，合成成功后所需原料以及合成条件都会记录在“蛤蟆日记”中，这样下次合成的时候就可以很方便地查阅合成原料了。



▲首先在菜单里选择玛泽尔，然后玛泽尔就会出现在画面左下方，这时它会显得肚子很饿的样子。游戏中在玛泽尔加入为同伴前是不能合成武器的，所以那些无法装备的武器最好保留下来以便用于合成。

▼接下来是选择合成的武器，选择一个武器后画面上能够合成的武器就会以明色表示，而不能成为合成原料的武器则以暗色显示，一目了然。不过不管多大多锋利的武器玛泽尔都能吞下去，真是一个可怕的胃啊。

◀合成成功后就会生成出一把新的武器，合成的原料明细单除了可以自己试出来以外，还能从城镇中的村民那里打听到。而有的强力的武器只能通过合成才能拿到，所以大家一定要多多尝试合成才行。

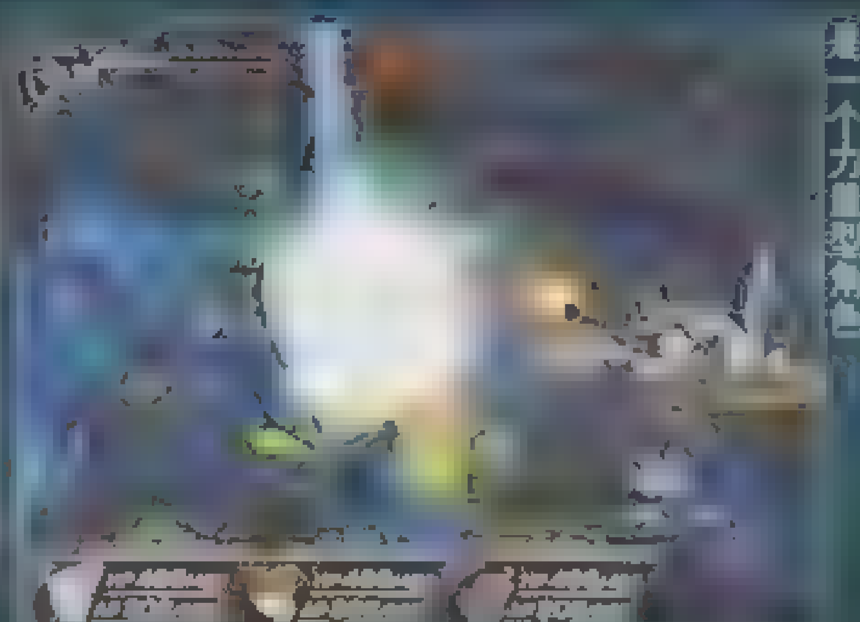


玛泽尔

声　伊藤健太郎



在勇将如云的罗加迪亚军队中丁格是被称为王牌战士的男人，据说能够在力量上超过他的人一个都没有，但那已经是过去的事情了，现在丁格已经退出了罗加迪亚军。至于他退出军队的理由谁也不知道，只知道现在他一天到晚只和酒精打交道。丁格有一个一直都暗恋着的女性，不过就他现在这个样子，他应该无法为她做些什么吧。



◀丁格使用的武器是斧头和格林……是一个力量型角色



丁格·阿基斯

声　石冢运升

过去被称为军队王牌的男人





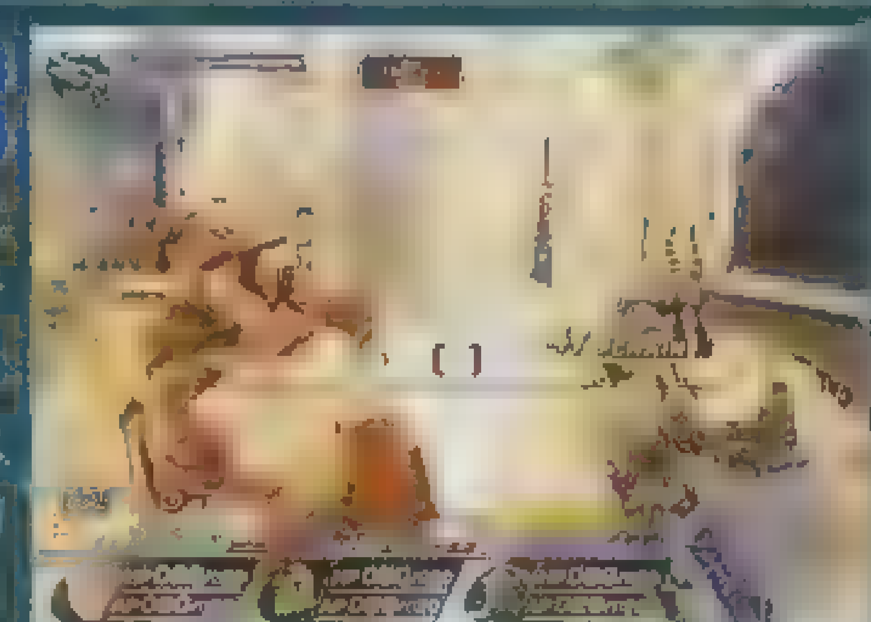
▲“军队已经不需要我们这种过去的战士了”，看得出这是丁格离开军队的原因之一

丰富多彩的系统

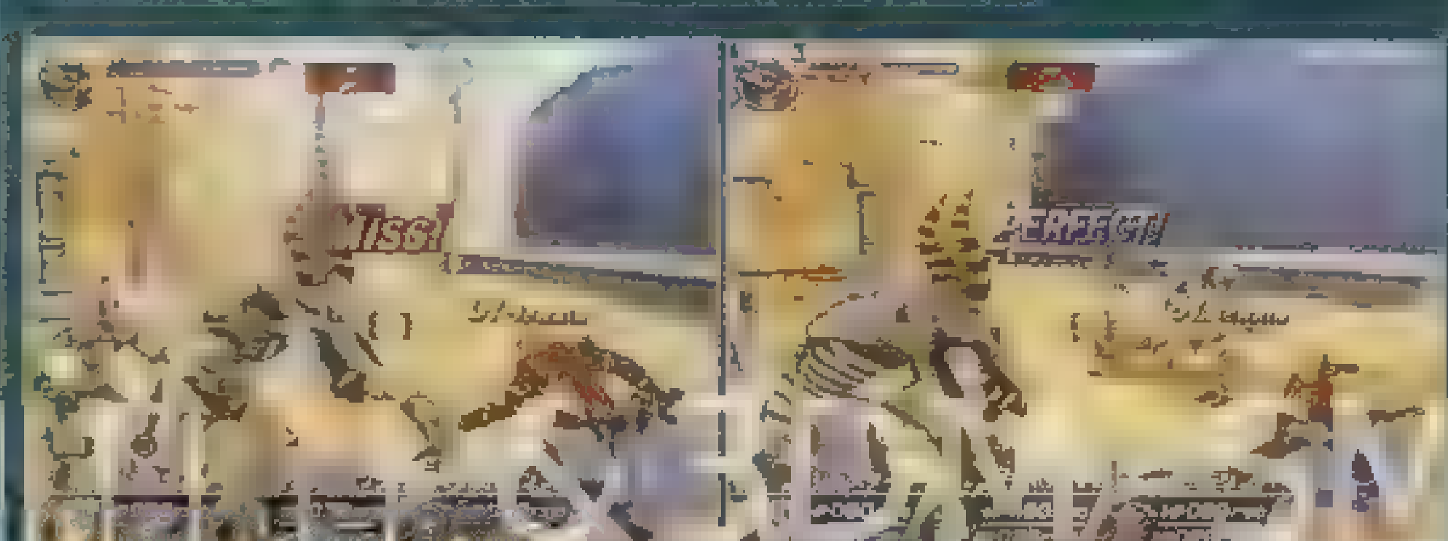
《银河游侠》中有许多有趣的系统，也许有的你会觉得比较老套，但在Level-5的重新制作下，给予了其新的概念。有了这些系统，让玩家在游戏的时候不会那么枯燥，不论是平时还是战斗，大家都能从中找到各种乐趣。

连锁攻击

所谓“连锁攻击”是战斗中突然出现的可以进行连续攻击的机会，连锁攻击与通常的连击不同，此时画面上会出现一个图标，有一个蓝色的光标会从左至右快速移动，中间有一个红色的框，当蓝色光标进入红色方框的范围内时按键，只要按键准确就可以形成连锁攻击，如果按键失败连锁攻击就会停止，当连锁攻击成功后会对敌人造成巨大的伤害，可以说这是一个考验玩家节奏感和反应的系统。



▲蓝色光标会从左向右移动，当进入红色方框的瞬间按下攻击键，框上面的数字表示连锁的回数，此时只要连锁几次那么连锁攻击就算成功了。



▲当失败的时候连锁攻击就会结束，而达成完美之后就能对敌人造成巨大伤害

© Sony Computer Entertainment Inc.
www.plumbook.cn



博卡乔博士

废弃工厂的管理人

声 池水通洋

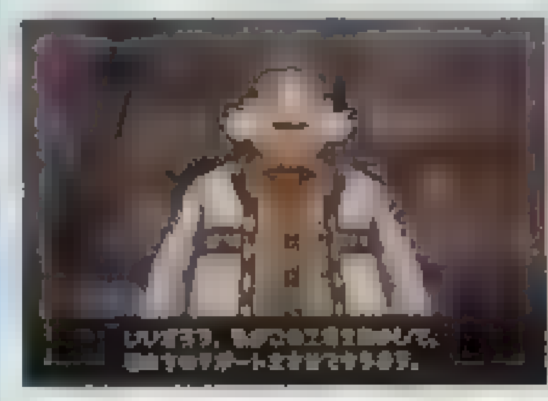
过去曾经是太特隆公司的优秀研究员，但因为某个事件而丧失了研究的热情，现在正在管理一间即将被废弃的工厂。另外，同伴中的机器人史蒂夫就是他制造的。

工厂

在行星塞拉德的中央区设置着太特隆公司的宇宙飞船工厂，通称星舰工厂。在这里如果能得到一个小规模工厂后就可以开发出新的道具，而这些道具从此就可以在商店里进行流通了。另外，工厂内的设施设计以及材料的组合都是玩家自己来设置的，自由度非常高。

得到博卡乔博士的工厂

因为杰斯塔帮助过一个叫斯塔雅的人，所以博卡乔博士将工厂给了杰斯塔，而博卡乔博士也会协助杰斯塔建造工厂。



▲博卡乔博士将这间即将废弃的工厂交给了杰斯塔，这样玩家就可以自己制造道具了。



▲这间工厂曾经担任过宇宙飞船的制造，所以应该能开发出强力的道具。

工厂内的设施建设全靠玩家

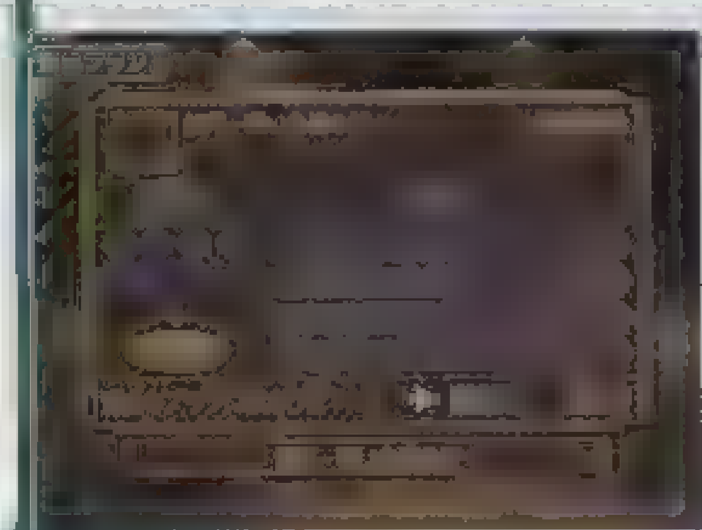
因为这间工厂即将被废弃了，所以工厂里几乎没什么设施，所以要制造道具，就必须事先把工厂修好。工厂的配置、材料等都需要玩家亲自去找，而由于设施零件的用途不同，所以根据要开发的道具，工厂内设施的配置有时还要进行更改。



◀冷却机要配备在金属型的装置后面以确保散热，而每一个装置都设置了一个处理时间。

拟定计划开发道具

要开发新道具要事先拟定开发计划，而各种材料的收集以及设计图的绘制也是必不可少的，根据这些还要在工厂设施的配置以及材料方面下一些功夫，所以自己开发道具并不是一件简单的事情。当开发道具成功时，这些开发出来的道具很快就会在商店里上架，随时可以去购买。



◀1和2、3和4的组合才能作成道具，而一些好的道具其材料组合估计要更复杂。

假面男人

声 石田彰

一直将自己的容貌隐藏在那张黑白金属假面下，不为人知的神秘男人，当他突然出现在主人公杰斯塔面前时也让杰斯塔惊讶不已。不过这个人并不是同伴而是阻止杰斯塔的敌人，他那惊异的力量让人瞠目结舌。他称商人瓦尔科格为父亲，看来这个神秘男人与太特隆社(商人瓦尔科格所建立的公司)脱不了关系了。



以杰斯塔为目标 被众多谜团包围的刺客

由跳跃开始的空中战

对付从空中来的敌人跳跃攻击是最有效的，与动作游戏不同需要玩家精确计算高度和距离不同，《银河游侠》中只要跳起来就会自动锁定距离最近的敌人，对于那些不擅长动作游戏的玩家是和很体贴的设定。



华丽的空中杀法见参！

挑战战斗

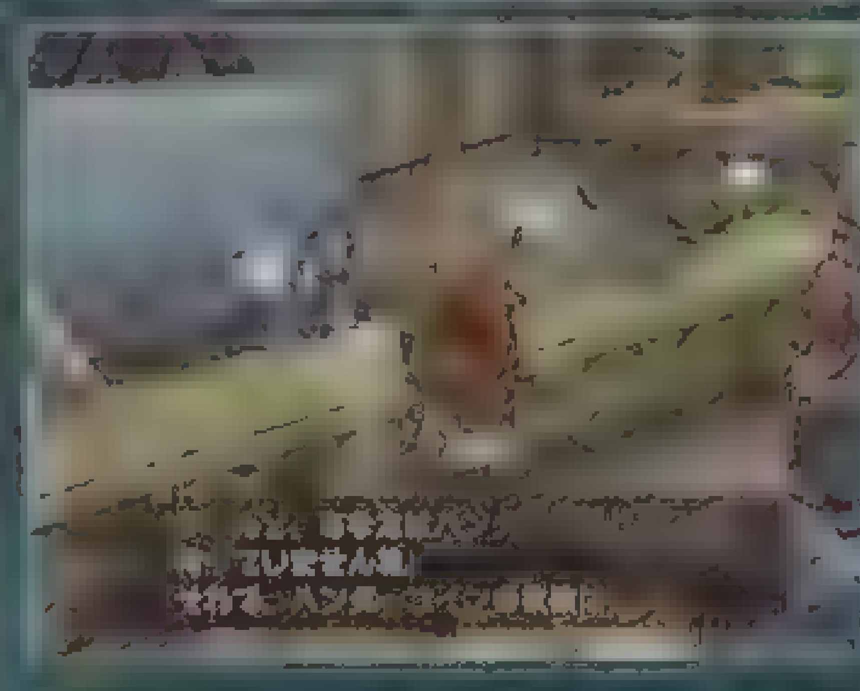
在与敌人遭遇时会随机出现带有课题型的战斗，这就是"挑战战斗"。在挑战战斗中会出现战斗人员限定、限定时间等课题，是否接受该课题完全看玩家是否愿意，当达成课题后就会获得"猎人金币"，而猎人金币可以换来"猎人执照"。



▶[illegible]情况下才能购买。



▲[illegible]"猎人金币"，当积蓄了[illegible]金币后就可以去行会换猎人执照了。



▲完成课题后积蓄下来的猎人金币可以换成猎人执照，金币数量越多换到的猎人执照也就越好，有的道具一定要有猎人执照才能买。

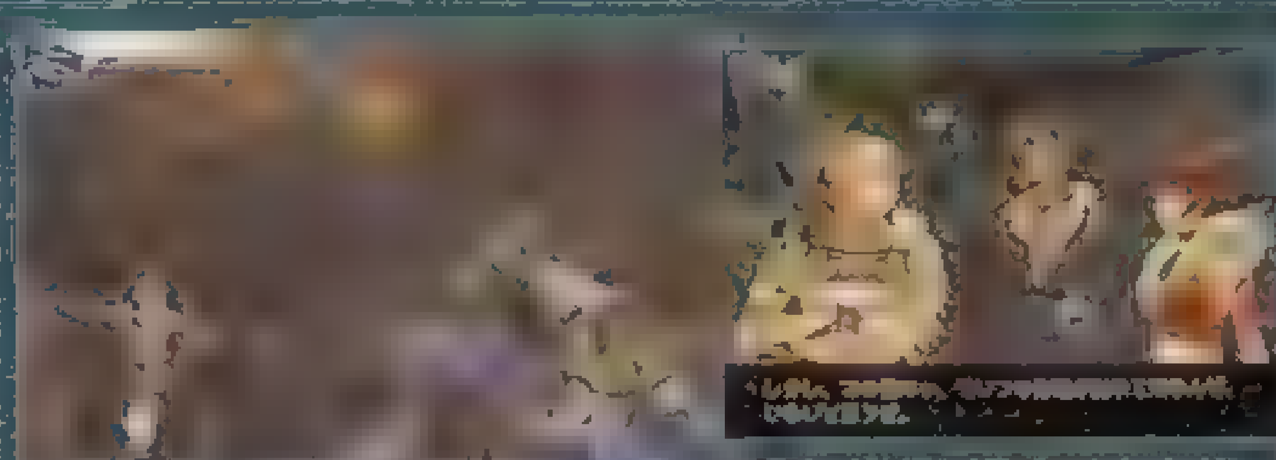
服装变换

游戏中得到服装并装备后，那么角色的外观是会随服装不同产生变化的，而且这样的换装不仅是在平时，在战斗以及事件中也是会即时反应出来的。而且这些服装还会带来一些能力的变化，与一般RPG不同的是，服装与"防具"的概念不尽相同，在游戏后期不一定能得到强力的服装。据开发者声称，游戏中可能会出现让人惊讶的服装出现，难道是《DQⅧ》里角色们的服装么？我们拭目以待。

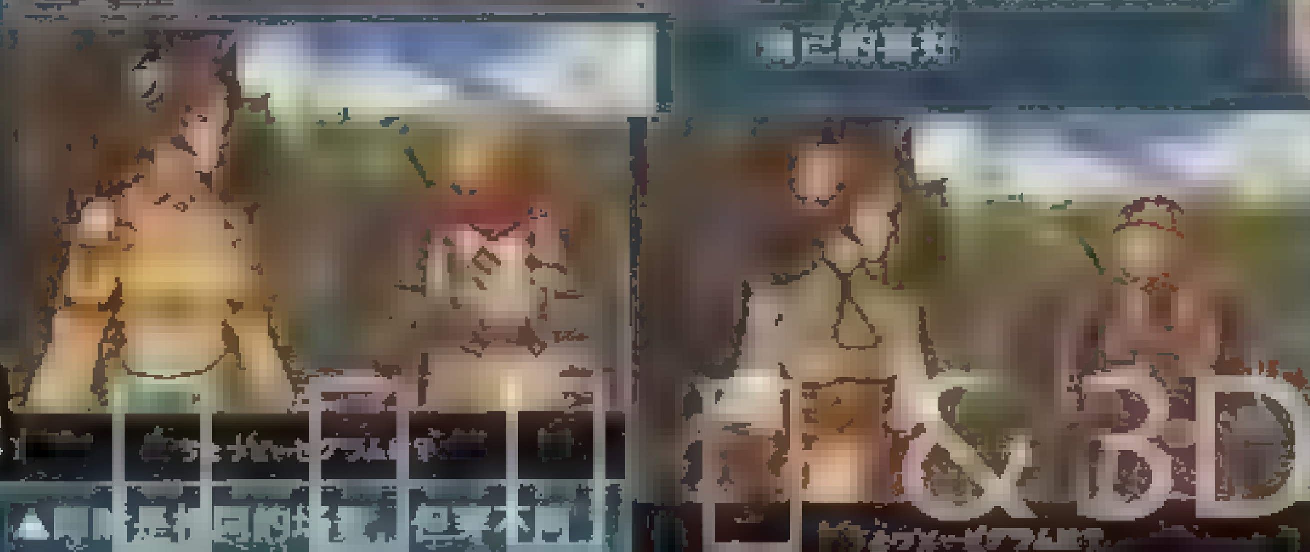


洋溢着野性的服装与海盗的服装

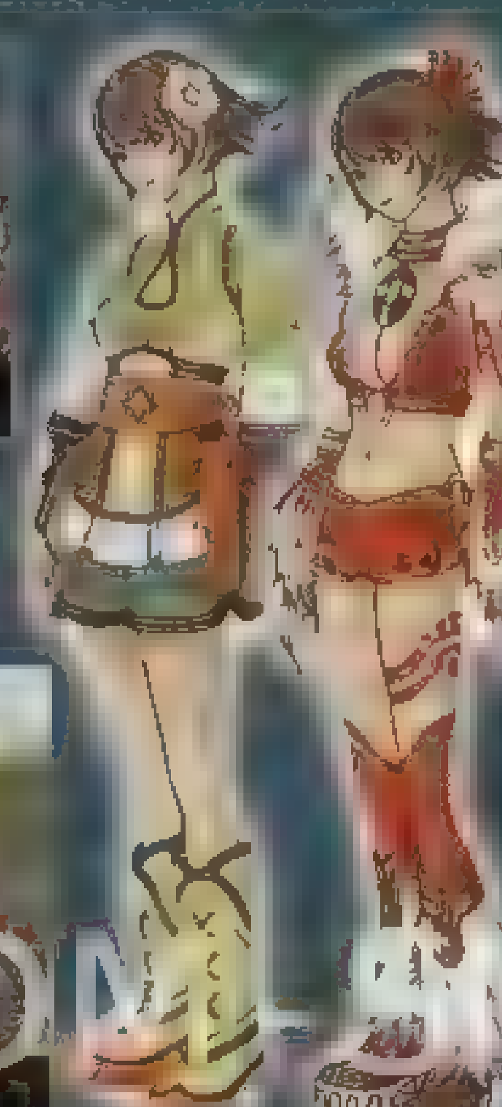
▶杰斯塔穿的热带雨林[illegible]



▲服装会反应在所有事件中，穿什么衣服完全看玩家自己的喜好。



▲[illegible]的衣服给人感觉也不一样。



选择自己喜欢的服装！

&3DM
www.plumbook.cn



魔界戦記ディスガイア2

文 猫太

魔界战记2 | 日本一Sofeware | S·RPG
PS2 | 预定2006年2月23日 | 定价为8800日元

或许你真的没有玩过《魔界战记》，但相信你肯定见过主人公魔王拉哈尔的各种恶搞图片。无疑，这款由小厂商日本一Sofeware所制作的S·RPG的确没有让人眼前一亮的画面，甚至被不少玩家当成是PS素质的作品。不过你真的不能否定它是一款出色的游戏。除了拥有大量可爱的角色外，更拥有一套十分有挖掘潜力的系统。让你可以花上几百小时在游戏当中尝试用各种变态的玩法去寻找新的乐趣。一款拥有十多种职业上百种称号的S·RPG，一款玩法最"邪恶"最自由的作品，如今终于要推出正式的续作了。下面让我们看看新作到底有什么要素能吸引玩家吧！

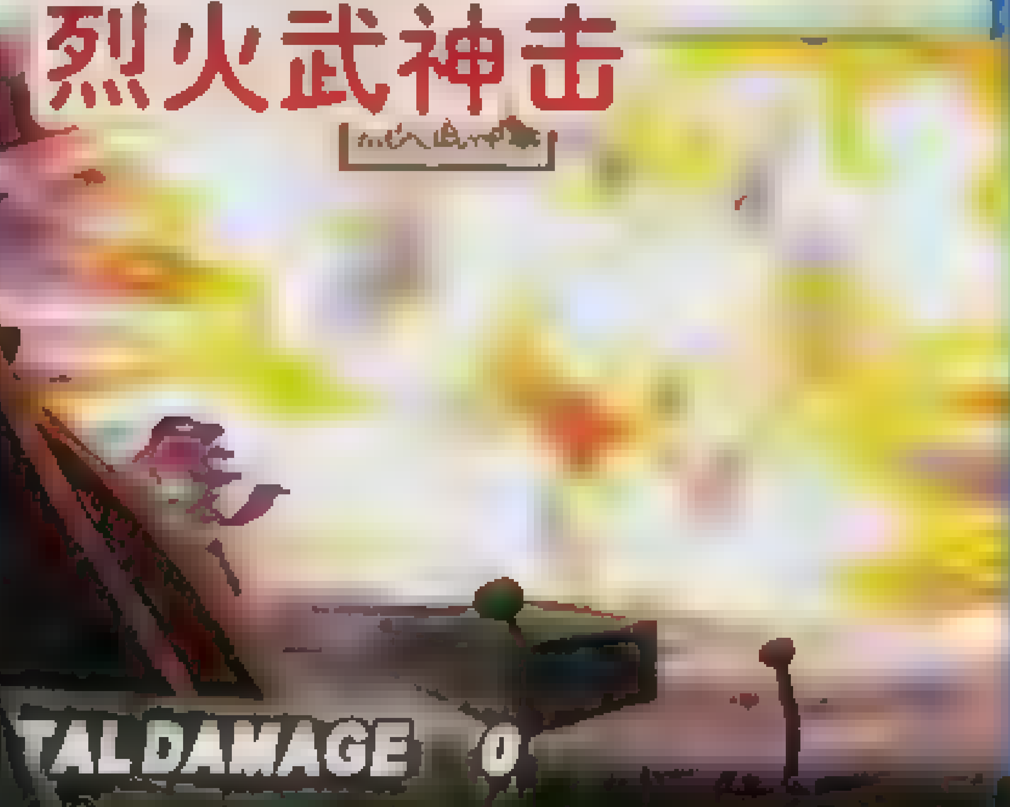


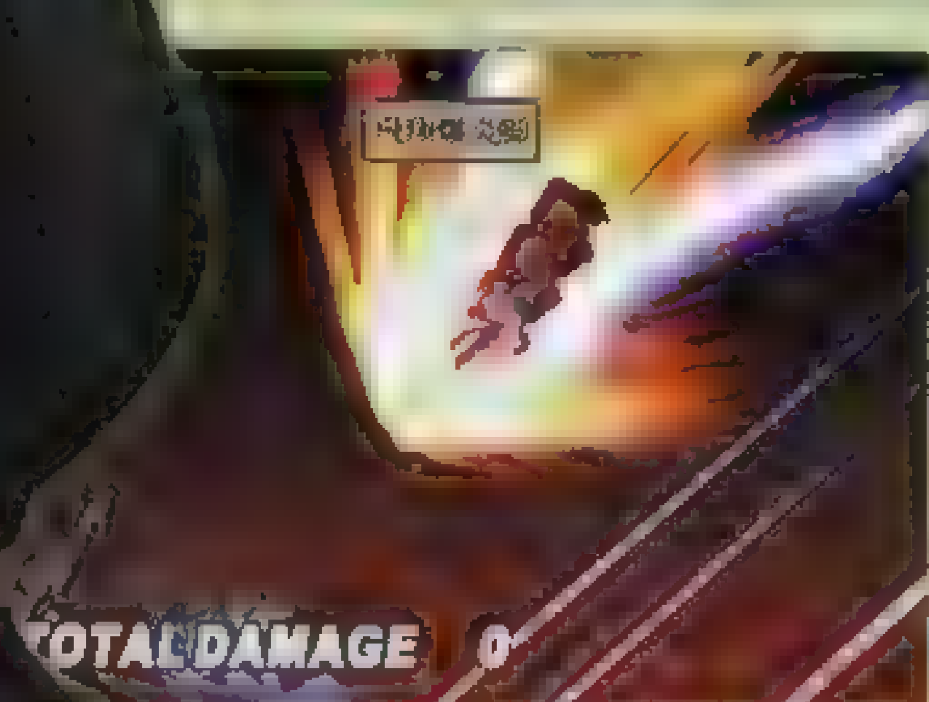
主人公 亚德鲁

本作的主人公，17岁。绝对的热血青年，特别容易受骗却最怕麻烦的女孩子。为了让被恶魔塞诺变成了恶魔的家族恢复以往的样子，于是只身向魔王发起挑战。他是惟一一名受到魔王诅咒却未被变成恶魔的人，究竟他的体内藏有什么秘密呢？

职业	格斗家
声优	绿川光

烈火武神击





飞翔爆炎脚

◀主人公的必杀攻击相当华丽且范围巨大，相信是最强的近战型角色。

三大职业率先看

《魔界战记》的其中一个卖点就是可以雇佣大量的人类职业和各种千奇百怪的怪物种族作为游戏中的辅助角色，而且每种职业更是有近十种的进化阶段，这对于S·RPG的玩家来说无疑是一个十分充实的设定。而人类职业中，更是分成男女性别，不同性别对能力也会有些微影响，可以说到了后期的雇佣画面是十分庞大的。到目前为止，官方只公布了三种职业的详细资料，分别为战士、魔法使和忍者。下面让我们来看看这三个最普遍的职业究竟与以往有什么不同吧！



魔法使（男）

魔法使的最大卖点当然是能够通过装备各种魔法书释放各种各样的强力魔法，远程攻击敌人。虽然魔法使都是一些在修行阶段的角色，但她们体内所蕴藏的神秘能力已经可以让他们快速掌握各种魔法了。细心的玩家相信已经发现本作的男魔法使把头罩揭开了吧！





战士（女）

战士是能运用所有武器的硬派型职业。在魔界当中，女战士的实力甚至要比男战斗要高。有传闻在1000名的女性出生者当中只能找到一名适合战士的。她们不但拥有普遍的战斗技术，而且还拥有更高的生存能力，绝对是战斗的肉盾型成员。

© 2006 NIPPON ICHI SOFTWARE INC

新要素1 手机

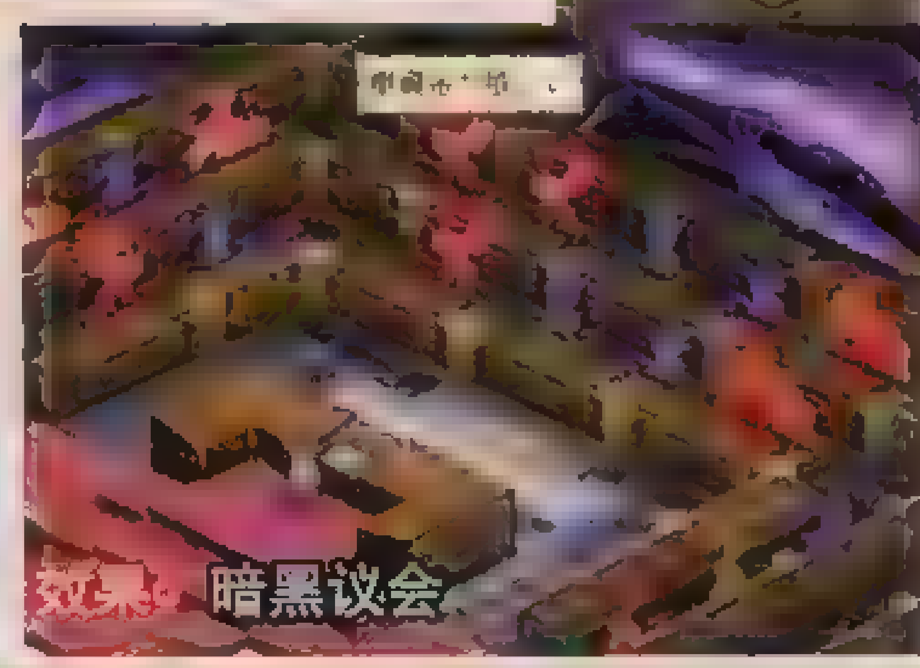
手机是本作的全新系统。只要把道具手机(携带)放置在道具栏中，然后在战斗中或者据点里使用，就能发挥相当神奇的效果。不过手机也属于消费型道具，只要在使用一次后就会消失，而使用的效果设有一定的随机参数，也就是说玩家不能过于依赖它让你从战场中扭转局势，只能作为一项有趣的系统尝试一下。下面介绍使用手机后有可能出现的3种效果：



◀在战斗中使用手机的话，使用者就会随机接通一个电话向他人求助。比如这次演示的将会是召唤出著名的"虹色战队Red"出战，为玩家增添一份战力。



▲同样是在战斗中使用，这次接通的将会是一家"魔界快餐店"。对方在接到玩家的要求后，会立刻出现在使用者的附近并给予订单中的食物，用于恢复体力或魔法值。



▶在据点中使用手机会有可能接通把暗黑议会的官员，提出出席暗黑议会的秘密会议后，玩家就可以要挟他们提供各种支援，比如给予一笔的军用资金等，相当阴险。

女主人公 罗萨琳特



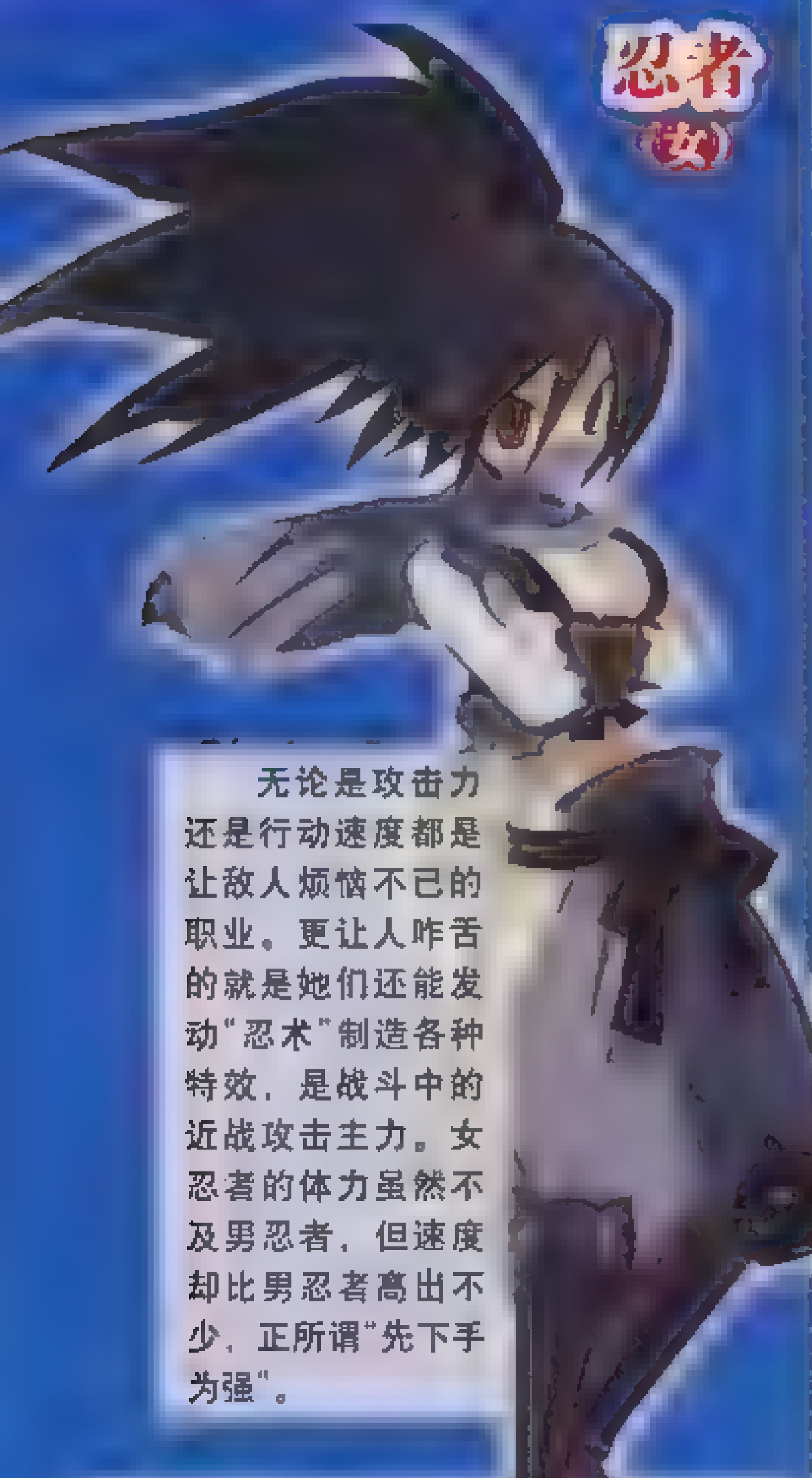
职业	魔王女儿
声优	田村ゆかり

本作女主人公，也是魔王塞诺的宝贝女儿，17岁。由于从小到大都没出过门，对于世间事完全不懂，也因为没有任何战斗经验，所以等级一直为Lv1……她非常尊敬自己的魔王父亲，佩服他那强大的统治能力。



◀虽然初期等级只有lv1，但毕竟是魔王的女儿，到后期的魔法攻击威力非同凡响啊！

忍者(女)



无论是攻击力还是行动速度都是让敌人烦恼不已的职业。更让人咋舌的就是她们还能发动"忍术"制造各种特效，是战斗中的近战攻击主力。女忍者的体力虽然不及男忍者，但速度却比男忍者高出不少，正所谓"先下手为强"。



新要素2 裁决

刚才在新系统"手机"当中提到了"暗黑议会"，其实这个系统是从前作继承下来的要素。但在本作中，通过暗黑议会并没有"升格考试"和"议会等级"的设定，取代它们的就是裁决。角色在战斗过后能够获取一定的"玛娜值"，只要玛娜值达到许愿的标准，便可以在出战之前召开暗黑议会。许愿的内容相当丰富，比如在下一场战斗的场地上增加道具屋和武器屋，又或者把敌人数量减少等，从而让己方的战斗更有利。当然，愿望的达成与否还需要让大部分官员同意才行，如果投反对票的官员比赞成票的多，角色的愿望将不会实现。在召开会议期间，玩家可以把一些道具赠送给部分官员以收买他们，增加他们的好感度以投出赞成票。不过每位官员所喜欢的东西都不一样，玩家可千万不能给错哦！不然可是赔了夫人又折兵。

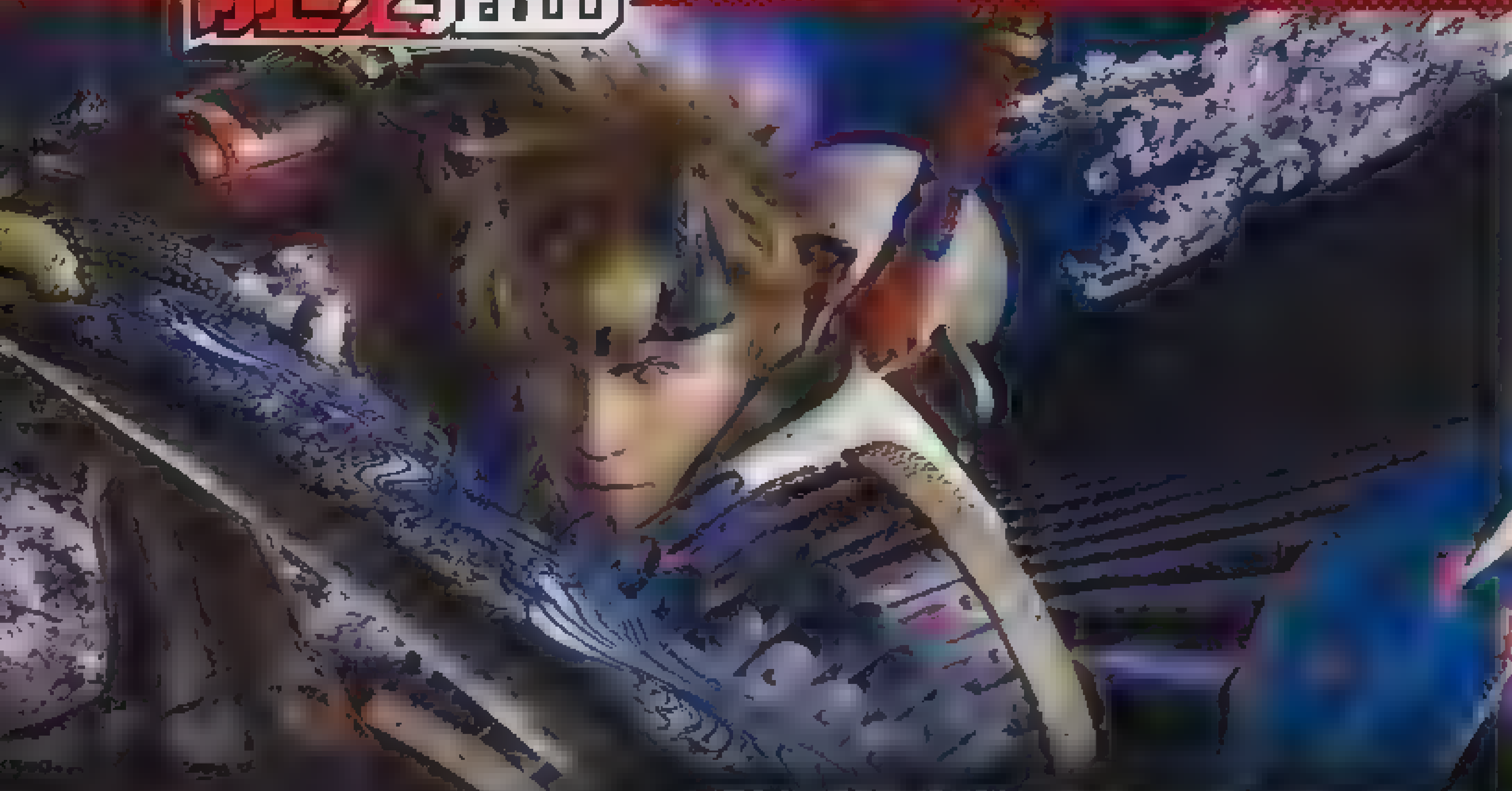


▼好感度是永久保留的，也就是说收买的官员越多，对以后的裁决也有帮助。

▲根据官员的种族以及特性给予相应的道具，就能增加其好感度。

嘿嘿！本姑娘也会登场哦！





新鬼武者 DAWN OF DREAMS

新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	ACT
PS2 新鬼武者 DAWN OF DREAMS	预定 2006年1月26日	日版
对应周边未定		

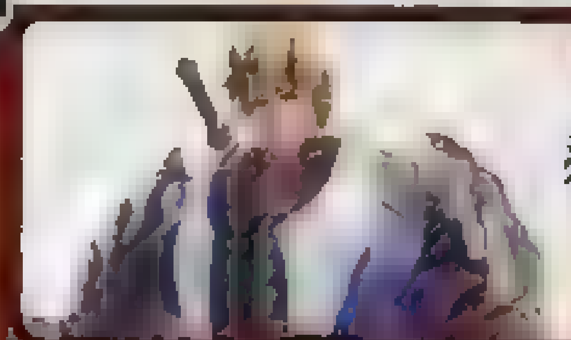
自TGS一别之后，《新鬼武者 幻梦之晓》又有大量情报公开。这次的报道可谓内容丰富，首先要告诉大家的是，游戏的发售日已经确定在2006年1月26日了，看来今年春节可有得玩了。除此之外，游戏又公布了多名重要角色和游戏初期的剧情，最后还会为大家献上从漫画版中得到的独家情报！

文 纱迦

必杀技

在以往"《鬼武者》系列"的作品中，并不强调必杀技这个概念，只有少数几把强力武器会拥有一些非常强力的技巧。而在本作中必杀技这一概念得到了极大的强化，每个角色都拥有数个强力的必杀技，不但威力强大，而且能将敌人打成各种状态，可以说是相当有用的。

灰烬之苍鬼





旋风斩	回旋攻击，可将周围的敌人全部扫光。
兜割	给敌人当头一刀，有击倒的效果。
激突	双手持剑向前突刺，攻击距离[illegible]

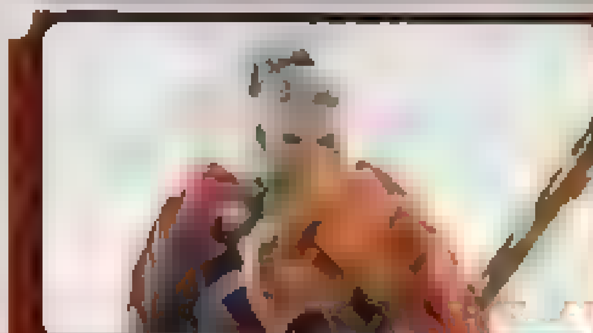
柳生十兵卫茜





[illegible]	[illegible]
升龙剑	将对手击至半空中后跳起旋转攻击。
[illegible]	[illegible]

南光坊天海





[illegible]（爆破）	将打倒敌人后出现的魂引爆。
念爆符	向前方扔出带爆炸效果的符纸。
金刚胎藏击	回转锡杖进行攻击或防御。

同伴系统

早在E3展的时候，我们就已经为大家介绍了本作的同伴系统。所谓同伴系统，是指玩家可以从多名同伴中挑选一个出来作为自己冒险的帮手。而同伴系统的核心，自然就是要和同伴一起并肩作战了。从体验版的情况来看，在游戏中按方向键可以对同伴下达命令，按SELECT键则可以切换控制的角色。而按L2键可以切换战术模式或友情模式，在友情模式中按R1+○可以命令同伴攻击，而按△键则可以与同伴使用合体攻击。





游戏中对同伴下达的命令有猛攻、追从、特殊3种。猛攻是命令同伴不惜一切代价歼灭敌人，追从则是让同伴跟随玩家伺机行动，而特殊则是让同伴自由发挥自己的特长。玩家可以随意切换自己所控制的角色，并可以借此来形成一些连续技。比如先控制十兵卫将敌人一脚挑空，然后立刻切换到苍鬼给敌人补上一刀。看来本作的战斗还颇有看头。

枪法如神的天才少女



阿初是织田市（《鬼武者2》的女主人公）的女儿、淀君的妹妹。自从淀君嫁给丰臣秀吉并生下丰臣秀赖之后，夫妇两人的性格突然变得凶残暴虐起来。阿初百般劝说无效之后，只好离开了秀吉和淀君。



阿初和结城秀康（即本作的主人公：灰烬之苍鬼）是青梅竹马，离开之后她找到了秀康，但她的身体已经被秀吉下了妖术，不得不听从秀吉的指挥。她使得一手好铁炮，就算是天下闻名的铁炮名家杂贺孙市也对她赞不绝口。

[illegible]	[illegible]
粉尘爆破	退后一步扔出火药并点火，之后产生爆炸效果。
[illegible]	[illegible]

一心复仇的传教士





游戏虚构的角色，是一位充满着复仇之念的红发男子。他的父亲是西班牙人，母亲则是日本人。父亲在他出生前离开了日本，因为他是混血儿的缘故，他从小和母亲一起受尽了当地居民的欺凌。

罗伯特长大之后对日本人和日语抱有很强的厌恶感。而他那久仰的父亲却因为朋友的背叛而被杀，憎恨之念由此而生，为此他在自己的双拳上植入了幻魔的特殊能力，并以此作为自己的武器。

[illegible]	[illegible]
死亡风暴	近距离连续打击技，用来接在连续技中最合适。
[illegible]	[illegible]

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

序章游戏剧情公开

第一话 恶梦黎明

1596年，界。这里是日本最繁华的商业街，但奇怪的是，在界的中心耸立着一座巨大而怪异的建筑，而人们似乎已经对此习以为常了。这时，地面突然剧烈震动起来，而街道中出现了大量的幻魔。人们被吓得四处逃散，有一位少女被吓得在地、动弹不得。正当幻魔兵逼近她时，一位年轻的武士出现了。他，就是本作的主人公——灰烬之苍鬼。



■在第一话的最后，要与巨大的幻魔士兵对决



■……动画了。

第二话 苍鬼

离界的事件之后两年，在骏河出现了一群身佩丰臣家家纹的武士，他们奉秀吉的命令将此地的樱花树送往京都。这时，苍鬼出现在他们的面前，纵火烧毁了樱花树，面对熊熊大火，他的脸上居然出现了痛苦的表情。而这一切，都被躲在高处的阿初暗暗看在眼里。





■为首的骑马大将高团右卫门下马与苍鬼大战一场，最后被苍鬼打倒。

第三话 十兵卫参上！

在苍鬼焚烧樱花树的几天后，大批幻魔向骏河杀来。得到消息的苍鬼立刻通知当地居民转移，但惟有一个少女不听他的劝告，反而和他打了起来。苍鬼和她交手后才发现，这个少女居然使用的是正宗的柳生剑法，而她的名字是柳生十兵卫茜。看来她是一个相当难缠的对手。





■正当两人打得难分难解之时，幻魔已将他俩团团围住，经过一场大战，两人决定结伴而行。

来自漫画版的情报

Capcom现在非常注重ACG之间的互动。《新鬼武者》的漫画版早在游戏发售日确定之前便已开始连载。从漫画版中我们得知，整个《新鬼武者》的故事原来是分为3部的！而《新鬼武者 幻梦之晓》是三部曲中的最后一部！

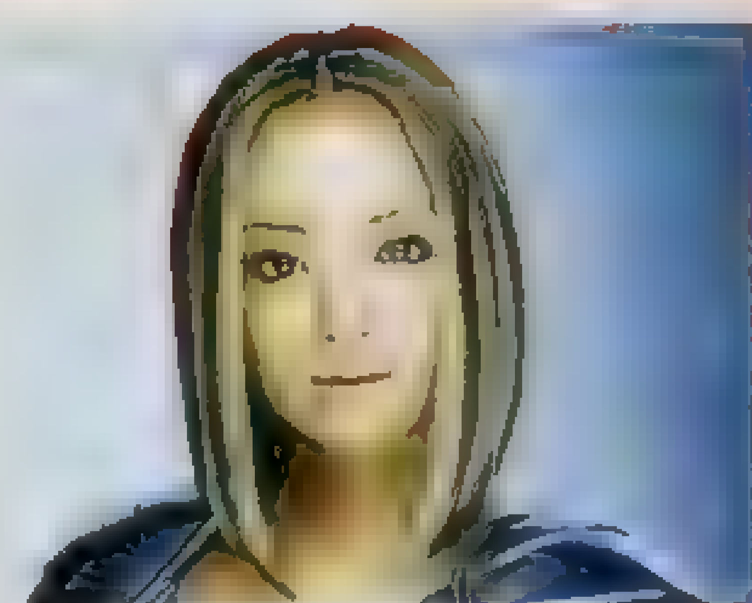
1582年6月	织田信长被打倒。(《鬼武者3》剧情)
[illegible]	南光坊天海和女助手阿伦开始执行消灭幻魔的净化行动。
	同年，丰臣秀吉最早指定的接班人丰臣秀次变成幻魔。(《新鬼武者 欲之黄昏》剧情)
[illegible]	妖星出现。丰臣秀吉开始征集樱花树。
	被称为灰烬之苍鬼的青年出现。(《新鬼武者 创世之夜》剧情)
[illegible]	(《新鬼武者 幻梦之晓》剧情)

目前漫画版只发售了《新鬼武者 创世之夜》和《新鬼武者 欲之黄昏》的第一卷。《新鬼武者 欲之黄昏》是讲述《新鬼武者 幻梦之晓》之前的故事，南光坊天海和阿伦的对手是丰臣秀次。丰臣秀次特别残暴，在日本历史上有"杀生关白"之称，漫画中顺势将其设定为变成幻魔后才性情大变。特别值得一提的是，在《新鬼武者 欲之黄昏》中出现了一位长相酷似《鬼武者》中的女忍者枫的角色。

而《新鬼武者 创世之夜》则实际上是在讲述《新鬼武者 幻梦之晓》游戏从第一话到第二话之间的故事。第一卷采用倒叙的方法，首先介绍苍鬼与十兵卫的单挑，结果当然是不分胜负了。之后出云阿国与南光坊天海见面，把苍鬼与十兵卫见面的情况告诉了天海。接下来苍鬼回忆了他为什么会离开情同父子的丰臣秀吉。(顺便说一句，漫画版中的出云阿国非常漂亮！游戏中出现的几率相信不低！)

最新消息

11月9日，Capcom在日本举办了《新鬼武者 幻梦之晓》的完成披露会。在会上游戏制作人小野义德向外界透露说，本作的游戏系统远远不止目前已经公布的这些内容。在游戏中会增加大量武器，此外还有合成强化系统，而2代中的道具买卖也依然健在！



而会上透露的最惊人的消息莫过于本作主题歌演唱者的公布了，谁都没想到Capcom竟然会请来浜崎步。本作的片头曲《Startin'》和片尾曲《rainy day》都将由浜崎步演唱，相信此举能吸引不少正在观望中的人吧！

路易斯·弗洛伊斯



游戏

在秀吉颁布传教驱逐令后，以医学研究为名、得到秀吉的许可留在日本的西洋传教士。虽然表面上他是在进行各种医学实验，但实际上他却在石田三成的指导下对幻魔进行研究工作。

在对幻魔的长期研究中，他的个性也发生了巨大的变化，他开始在研究工作中进行一些惨无人道的实验。罗伯特的双拳便是他的杰作。

史实

日本战国时期最有名的西洋传教士。他可以称为东西方文化的交流使者，他在日本传播西学，为日本接受西方文化作出卓越的贡献。他著有《日欧文化比较》一书，是研究当时日本社会状况的珍贵史料。

淀君



游戏

织田市的长女，也是阿初的姐姐。原名浅井茶茶，在双亲相继死去之后，她被丰臣秀吉得到，并被迫嫁给秀吉成为他的侧室，改称淀君。

淀君嫁给秀吉之后为他生下一子，起名秀赖。老来得子的秀吉简直欣喜若狂，对她也是宠爱有加。淀君本来是一个心地善良的人，但随着秀吉的性格大变，她的性格也变得残暴起来。

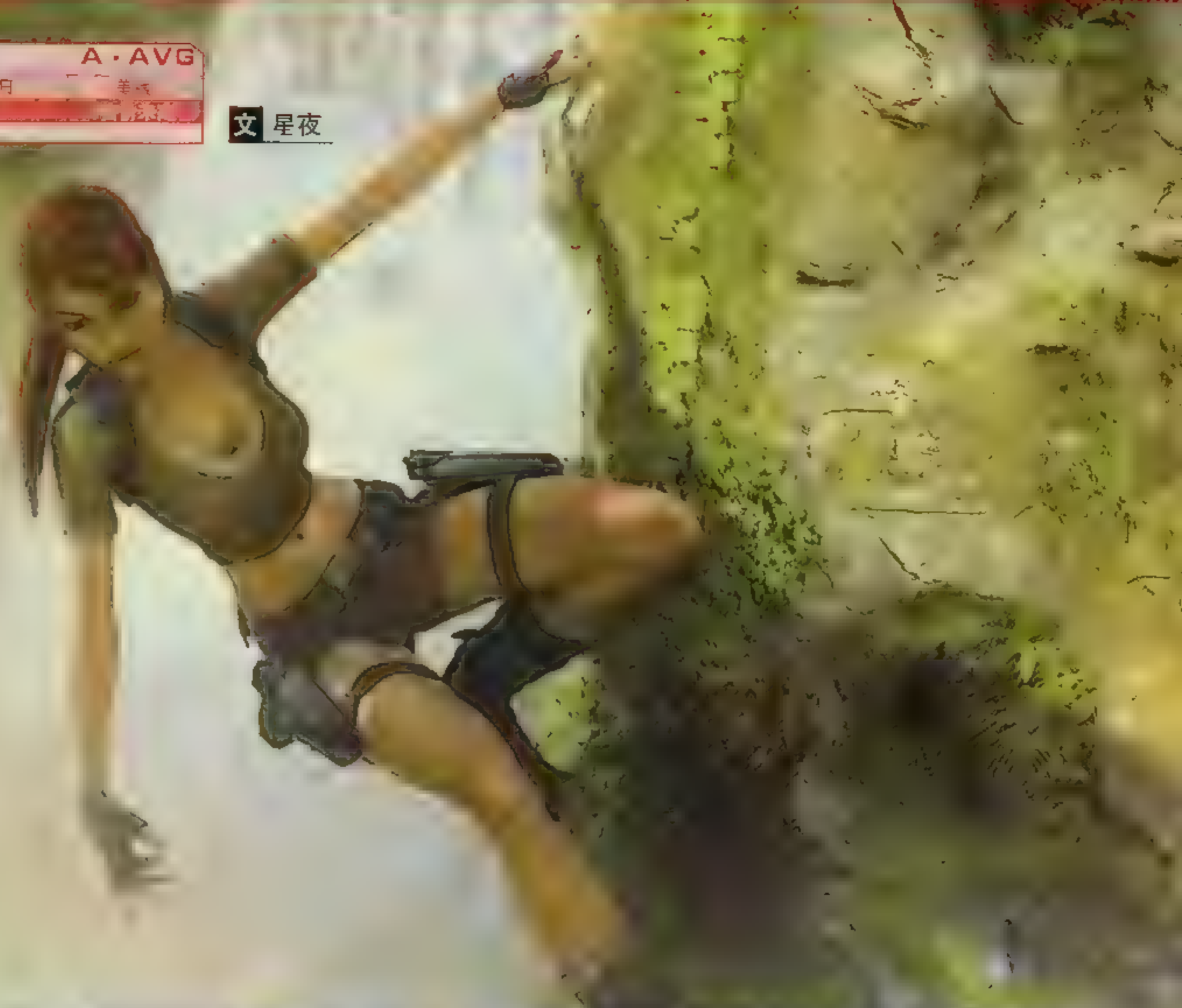
史实

淀君是织田市的长女，后来为丰臣秀吉生下了儿子，深得秀吉的欢心。秀吉死后，淀君成为丰臣家实质上的掌权人。但她不择手段地排除异己，导致时势转到德川家康手中。在大阪城被攻克之后自尽了。

M-SM

古墓丽影:传奇　Eidos　A·AVG
多机种　Tomb Raider Legend　预定2006年2月1日　美式
对应平台为PS2 XBOX PSP X360

文 星夜



劳拉·克劳馥曾经上过全球80多本杂志的封面,被《时代》杂志评为"50大数码精英"之一,并被提名为"20世纪最具影响力的20大名人"之一。然而在《古墓丽影:黑暗天使》之后,随着"《古墓丽影》系列"人气度的下降,劳拉的知名度也大不如前。如今,由水晶动力制作室接手的《古墓丽影:传奇》将为劳拉创造新的传奇。本作制作人Morgan Gray表示:"我们已经将所有要素彻底分解,并投入了巨大的精力设计一套配得上该系列的充满现代感的游戏系统。"

《古墓丽影》十年传奇 劳拉再创辉煌

神秘古文明遗址

[illegible]果你玩过《凯恩的遗产》应该就[illegible]水晶动力制作室的实力,该制[illegible]视觉设计方面很有经验,善于[illegible]而奇特的场景以及精巧的[illegible]面。而《古墓丽影》需要的正是这样的游戏环境。最近公开的一个关卡是一个位于秘鲁的地下墓穴,里面充满了典型《古墓丽影》式的动作解谜要素。





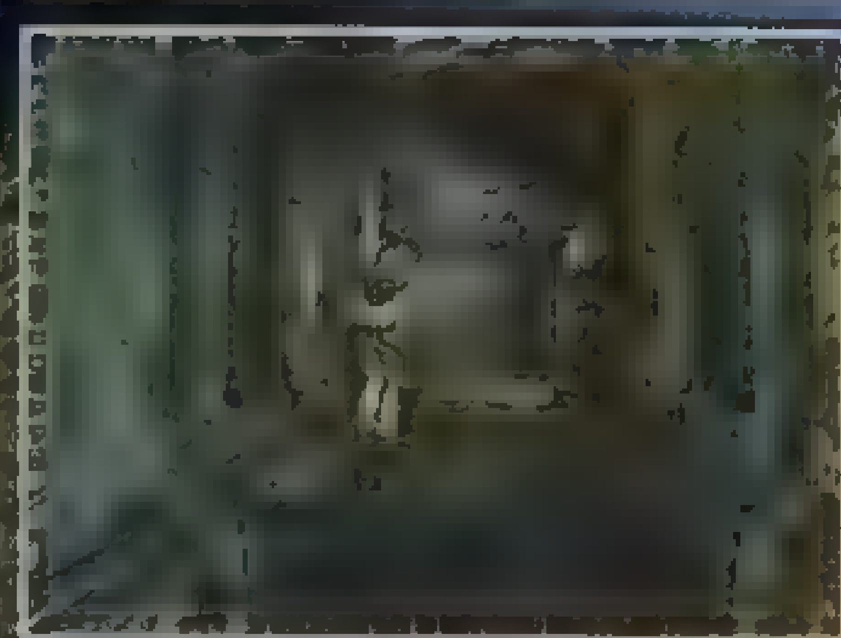
▲本作采用了与《凯恩的遗产》以及《黑暗天使》都不一样的游戏引擎(《Soul Reaver》引擎的改良版),有很多体现了古文明遗迹壮阔感的场景。



■这是游戏中的第四个关卡,是位于非洲西部的某古文明遗迹,大瀑布的场景制作得非常美丽。

Checkpoint 1: 抓钩

[illegible]作[illegible]就是[illegible]作在[illegible]勾的一端具有吸力,可以吸附在多数物体的表面。这就相当于《天诛》等忍者游戏中的勾绳,可以[illegible]情况下不可能到达的地方。



▲[illegible]以前不可能跳过去的陷阱就可以轻易通过了。



Checkpoint 2: 望远镜

劳拉的多边形数量是前作的两倍,显得逼真而细致了许多;身上携带的道具也更加丰富了[illegible]望远镜[illegible]是一[illegible]远程分析设备[illegible]周围环境的信息。



▲有了手电筒就不用像以前那样用燃烧棒照明了,并且由于手电是防水的,因此在水底也可以派上用场。

© Eidos Interactive Limited 2005. Developed by Crystal Dynamics Inc. Published by Eidos, Inc. 2005.

[illegible] & 3DM SMV
www.plumbook.cn

模仿《生化危机4》？

[illegible]的动作更加丰富，本[illegible]类似《战神》和《生化[illegible]提示系统。在游戏中的[illegible]画面会出现按键的小图标，让玩家根据提示在限定的时间内准确输入，若是抓住时机准确输入就会做出不同于以往的动作，而若是失败可能就会死去。目前公开的DEMO中有一个片段是劳拉身后的走道不断坍塌，劳拉在迅速向前奔跑的时候屏幕中偶尔就会有按键提示出现，这些按键提示对于时间的要求较高，而各个键位的功能与普通情况下该键对应的动作基本相同，只是效果更为突出，例如在这种情况下按跳跃键，劳拉的弹跳力就会比一般情况下高很多。



[illegible]提示输入的跳跃动作弹跳力会[illegible]

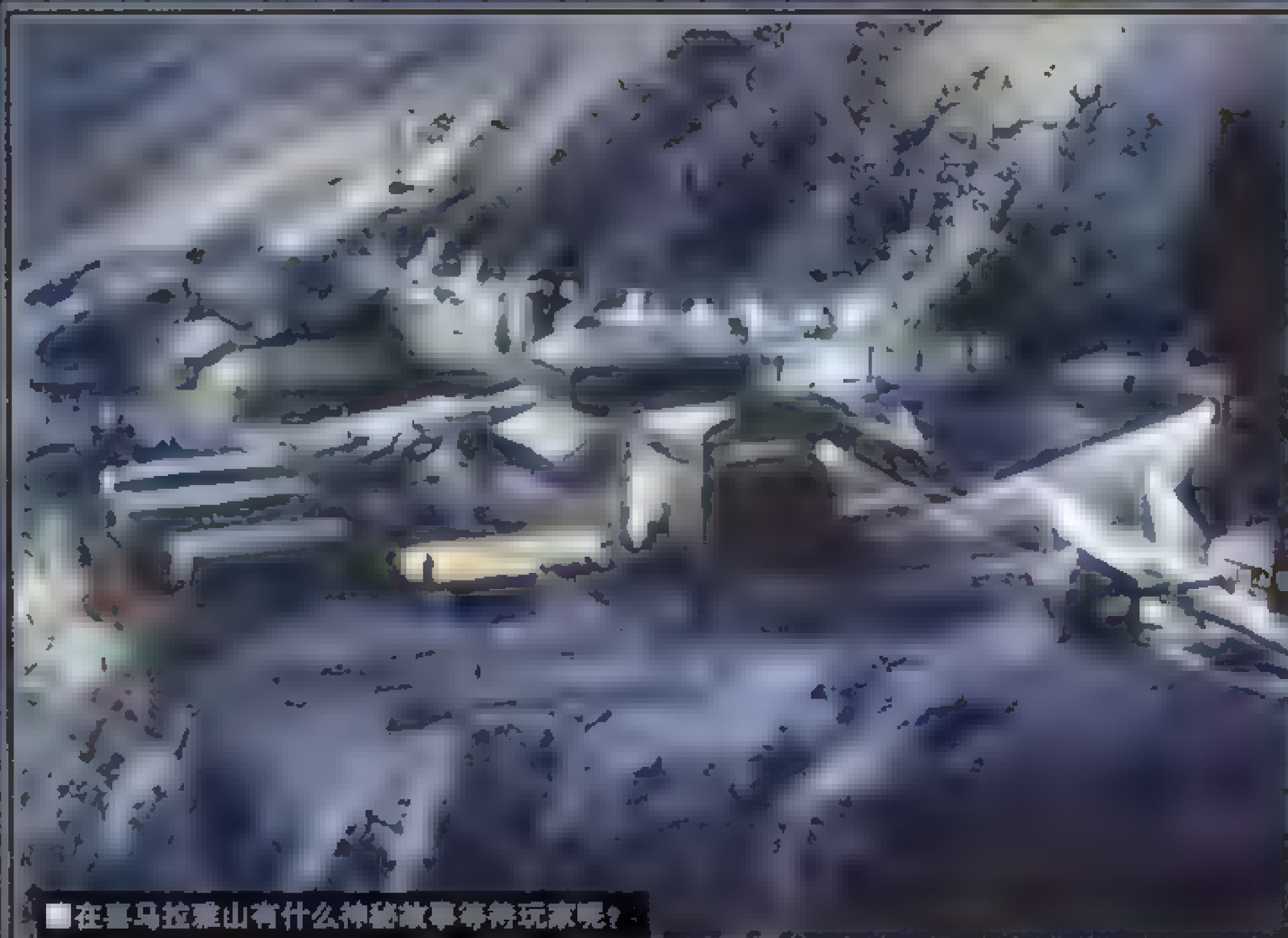


本作的光线效果相当出色，遗迹中有很多从顶部裂缝投射下来的光线。



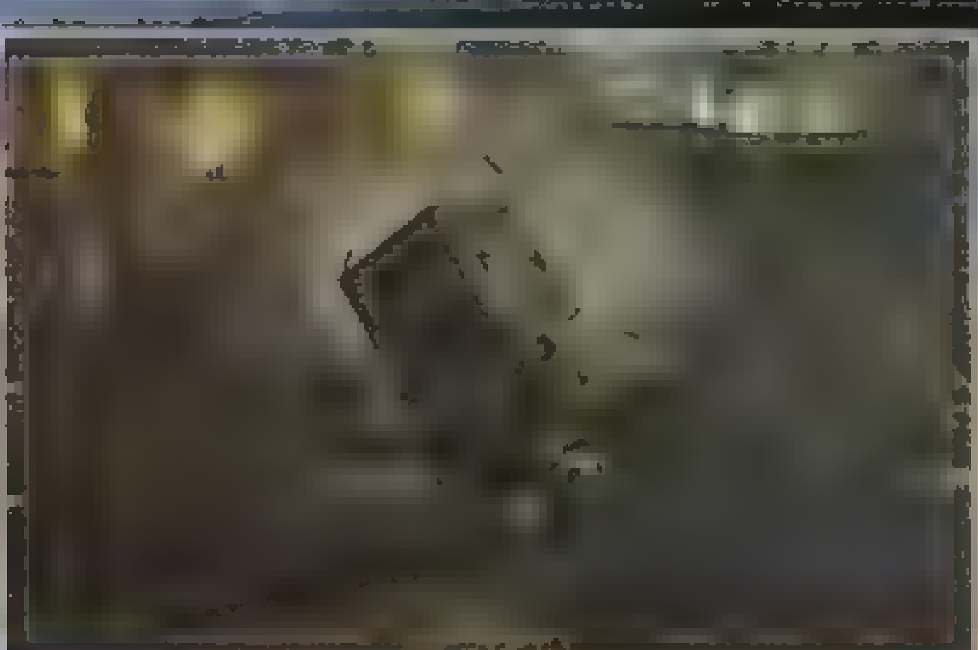
火爆盗墓之战

[illegible]《古墓丽影：传奇》注[illegible]冒险与动作的比例[illegible]战斗部分自然也是必不可[illegible]的[illegible]部佩戴着手电筒，因此[illegible]黑暗的地方。其他可以使[illegible]还包括突击步枪、榴弹发射[illegible]枪等，可以使用的武器共有[illegible]的时候可以按键锁定目标，也可以进行扫射。过关之后会有状态画面，对玩家的表现做出评价，武器可以进行升级，还有很多隐藏服装和道具。敌人的AI将会得到大幅改进，他们会采取多种方式找到劳拉，并且有着很强的临场应变能力，例如侧翼包抄劳拉、躲避手榴弹、互换后援等。



在喜马拉雅山有什么神秘故事等待玩家呢？

◀场景的互动性很高，箱子被子弹击中后木屑纷飞的效果相当逼真



▼本作的战斗场面十分火爆，大量使用了爆炸特效



剧情：疑雾重重

水晶动力目前并未透露本作的剧情，目前可以确定的是本作是劳拉冒险的延续，并非前传，并且与之前的任何一条故事主线也没有什么联系。实际上，除了管家Winston外，之前作品中的多数角色都不会在本作中出现。随着故事的发展[illegible]在喜马拉雅山，在那里玩家[illegible]入地了解劳拉本人的故事[illegible]你曾一直关注《古墓丽影》[illegible]知道喜马拉雅与劳拉存在什么[illegible]联系。



这个场景似乎又是在埃及，经历了在埃及的数次冒险后，劳拉会在那里发现什么新的线索吗？

& 3DM-SM
www.plumbook.cn

GROWLANSER グローランサーV Generations

文 沙罗

梦幻骑士V 历代记 | Atlus | RPG
PS2 | グローランサーV Generations | 发售日未定 | 日元
对应周边未定

在Atlus的官网的投票调查中，期望推出《梦幻骑士Ⅴ》的票数长期占据着第一位。也许是玩家们的热切盼望感动了Atlus，在前作推出后便沉默了近2年的《梦幻骑士》终于有了新作的消息。尽管目前完成度只有45%，相信无论如何也赶不上这个财政年内发售了，但让人惊愕的是，本作一改历代的2D唯美风格，采用了全3D制作的方式。这一变化是好是坏，我们暂时还无从得知。但我们能做的，就是期待着这款游戏能够早日到来！顺便一提的是，在PS2上重制《梦幻骑士》初代的票数排在官网的第二位，也许不久的将来，我们还能够玩到重制的初代哦！



STORY

为了压制在这片大陆中不断蔓延的战火，有数名祈求和平的人站了出来。他们令强力的兵器重新复活，并用它威胁各国，强制性地终结了战争。然后，不隶属于任何国家的他们自称为"和平维护军"，管理取缔着一切战斗行为。从那以后过了20年，这段时间内没有发生什么大规模的战争，一直保持着和平的状况。然而现今大陆的和平，在摇摇欲坠的平衡关系之下，似乎已经濒临崩溃的边缘。以前父辈一代的做法，已经无法维持现今世界的和平了。主人公们为了保护世界的和平，开始在大陆上展开了旅行。



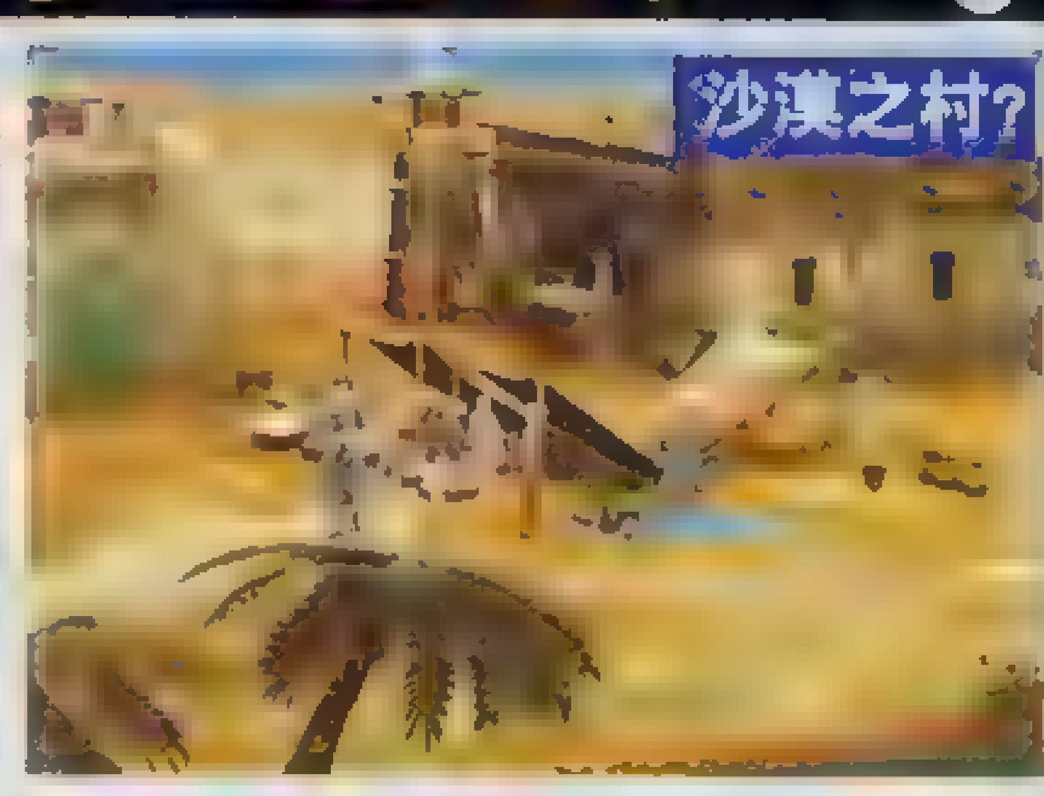
孤独哀伤的战士

泽昂西尔特

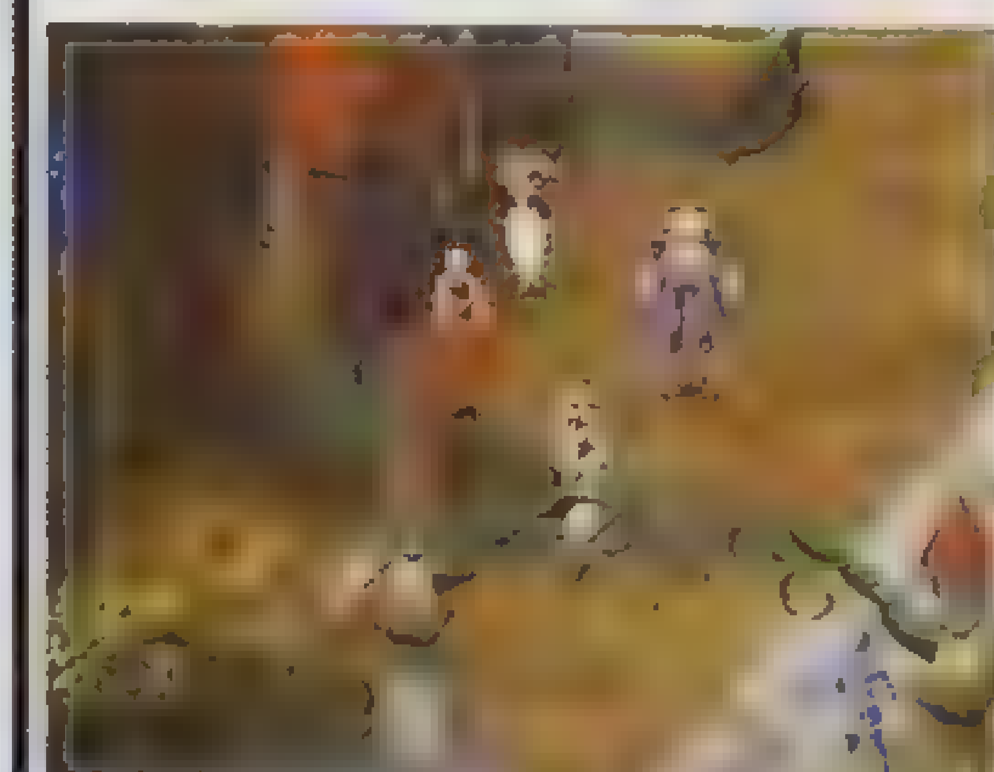
隶属和平维护军实行部，19岁。原本是名孤儿的他被和平维护军的人所收留，并将他安置在和平维护军建立的万斯里村落抚养长大。天生便拥有出色的战斗能力。村落在毁灭后，他加入了和平维护军。

FIELD 3D的地图与2D的绘图

"《梦幻骑士》系列"一直由著名画师漆原智志担任人设，5代也是如此。但是熟悉的玩家一看到本作的画面，就会立刻发现本作是3D化的画面。没错，本作中从人物到背景再到迷宫，绝大部分的内容都是以3D构成的。不过虽然每个角色在游戏中都是以3D构成，但一旦到了角色对话时，画面上还是会显示出精美的2D角色肖像。此外，本作的游戏背景采用了以3D制成之后，再运用一种能够将它们改成2D图片的预先处理技术手法。如此一来，镜头的角度在游戏中也能够在游戏中直接改变，玩家们也不用担心3D化后在野外或迷宫中迷路了。



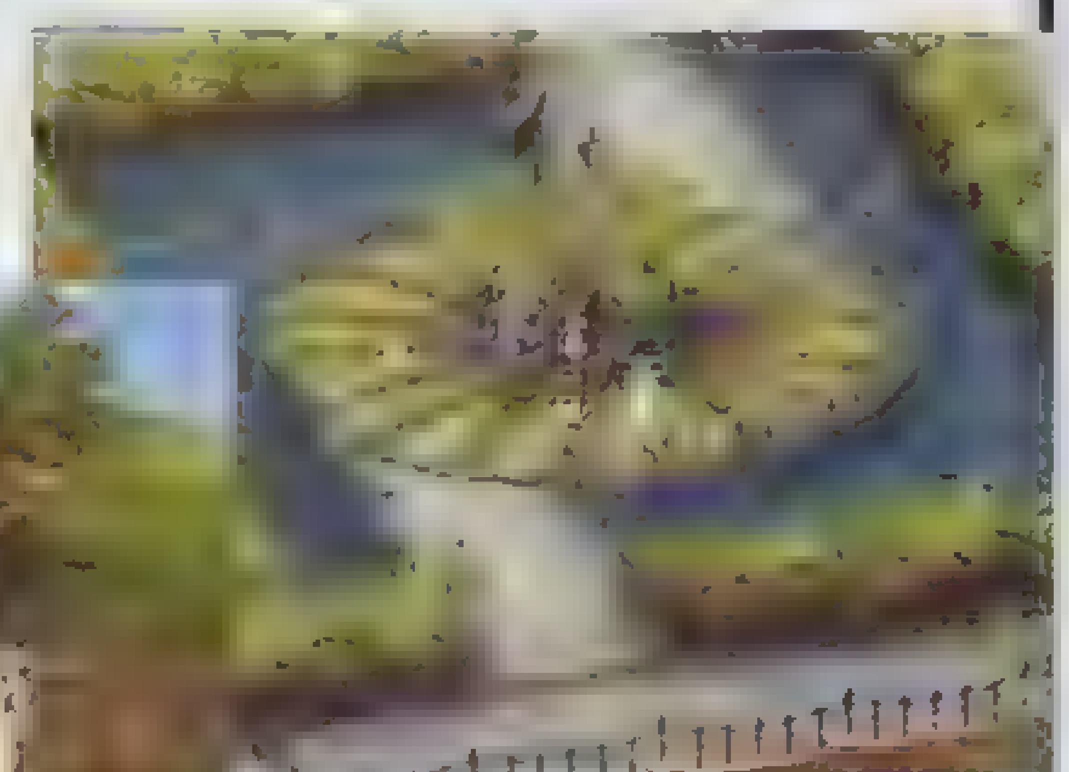
▲包括村民在内，所有的角色和场景都是3D，3D化或许也是游戏发展的一个必然趋势吧……



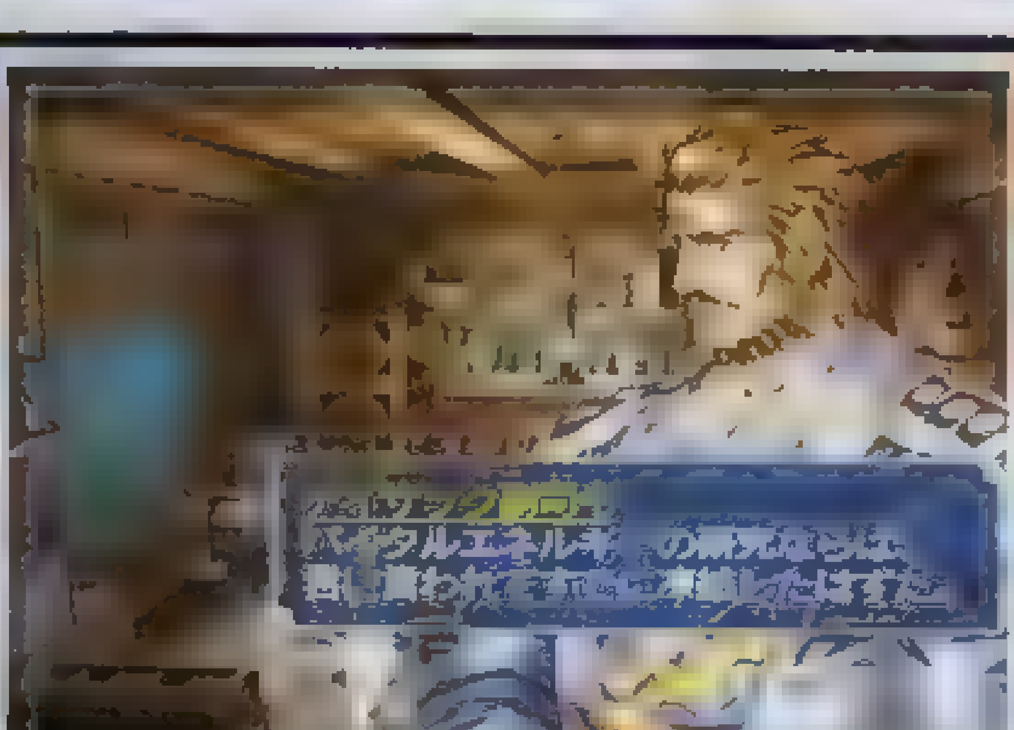
▼根据视点的不同，每个角色的动作和面部细节都会被放大，玩家们也看得更加清楚。玩家再也不会像以前的作品那样，大多数时候只能通过角色的台词来想象角色当时的动作了。

▲画面左上角有个像雷达一样的东西。但仅从图中只能看出几个亮点是表示的主人公一行。而下方的另一个点表示的是敌人，还是当前所要前往的目标呢？





▲图中的这几个场景包含了侧面视角、斜上俯视视角，甚至是正上方视角。虽然只是一个画面的背景，但却包含了各种角度，立体感十足。



STORY 复数角色系统登场

复数角色系统是本作所导入的一个新系统。本作的故事被分为若干个章节，而每个章节都拥有独立的主人公。故事的第一章便是讲述了20年前主角等人的父辈一代创立和平维护军的经过。虽然每个章节无论如何发展，最后都会进入主人公泽昂西尔特的关联篇章，但玩家在每个章节中所完成的插曲事件等内容，都会对其他各章节的展开带来影响。这就好比一个故事树，各章节为树的主干，而各种事件则是树的枝叶。



▲与[illegible]。本作同时讲述了老一代人和年轻一代人的故事，因此游戏的副标题才起名叫"Generations"

© ATLUS 1992, 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

BATTLE 再度进化的即时式战斗

“《梦幻骑士》系列”的战斗历来都极富特色。半即时性的系统战斗不仅不会让人觉得乏味，反而能够同时领略到S·RPG和RPG两类游戏的不同优点。而在本作中，这种一直未变的战斗系统终于有了翻天覆地的变化：以往在地图上遇到敌人后，会立刻在当前地图上进入战斗模式（有点类似于以前的《妖精战士》），而到了现在，各个角色们在移动中若遇到敌人，不会再切换至战斗模式，而是直接就能够开始战斗。这种即时性但又非A·RPG的战斗系统，会使得游戏的战略性得到进一步地提升。玩家的任何一次判断，都可能立刻导致整个战况的变化。

“好，现在战斗开始！”的时代已经过去……



▲画面下方的绿色东西就是正在徘徊的敌人，是冲上前去和它们交战，还是小心翼翼地进行躲避 完全由玩家自己来选择。



▲当与敌人遭遇后就会展开战斗。待决定好攻击的对象和手段后，角色们就会根据指示自动展开行动。

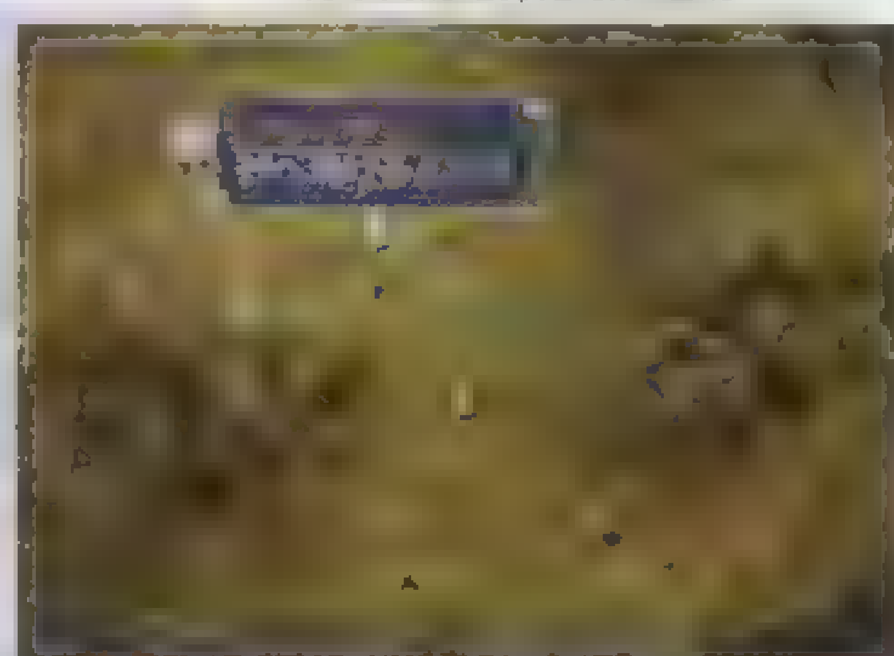


▲在战斗中占据有利地形是非常重要的。拥有远距离攻击武器的角色，躲在敌人攻击不到的地方是最保险的！

多种多样的战况

“《梦幻骑士》系列”中，有时候战斗的目的都不光是为了将敌人全灭，只要达成特定的目的战斗即告结束的时候也很多。比如到达指定地点啦、打败某个敌人啊、一边保护NPC一边战斗啦等等，内容丰富多样。假如战斗发生在城镇等有NPC角色存在的地方，那么玩家不光要控制角色去灭敌，还要同时注意保护好那些NPC不被敌人干掉。此时就要考验玩家对各个角色的武器性能和特征的熟悉程度了。

▶一边为NPC回复HP，一边打败敌人吧，不过 偶尔可能也会出现专门拿NPC去当诱饵的玩家……





失去热情的男子汉

克莱亚斯

CV：三木真一郎

隶属于和平维护军政治部，21岁。他是和平维护军的创建者兼总司令——赛尔迪斯的儿子，虽然一直作为父亲的左右手而负责着军中事务，但不知从何时开始他突然失去了工作的热情。

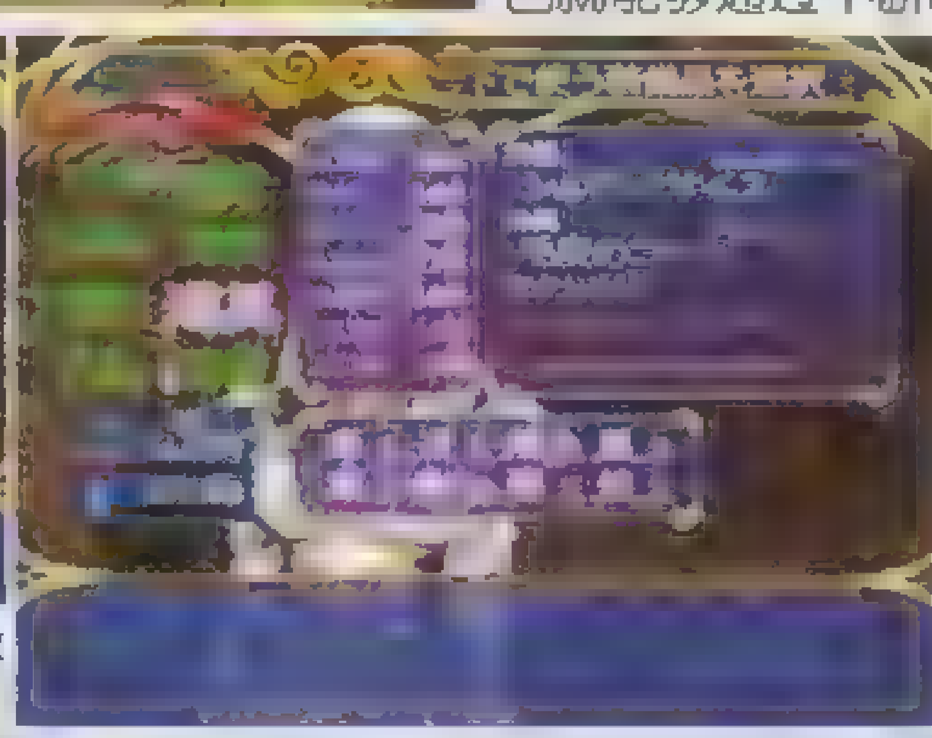
CHARACTER 自由培育任意角色的能力



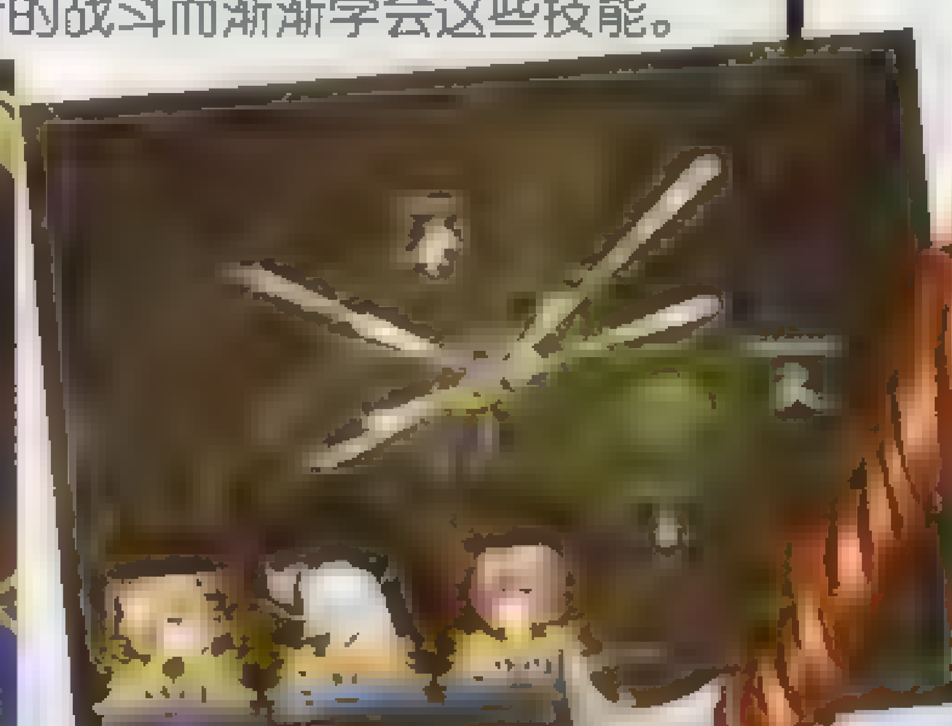
▶由于是即时战斗 因此战斗中很可能会出现敌我双方进行增援的情况。图中远处似乎就能够看到NPC战斗的情况。此外，画面上方不断显示的 某某技能取得”的字样，或许就是本作中角色成长的关键所在了。

打败敌人后就会得到一定量的经验值，经验值累积到一定程度后就能够升级，《梦幻骑士》也不例外。在以往的系列作品中，角色可以根据武器的着装数不同，装备各种特技，并且在使用了技能点数后，就能够学会各种特技或魔法。根据游戏制作人高田的话来看，本作中似乎新加了一个名叫“plate”的新成长系统。玩家可以自由在上面贴上各种魔法和特技，而装备上它的角色就能够通过不断的战斗而渐渐学会这些技能。





▲角色的能力菜单界面乍一看与历代作品大致相同，魔法等技能也依然拥有等级高低之分。



“妖精系统”依然健在！

[illegible]



冷漠与悲伤的女性

隶属于和平维护军实行部，22岁，她既是领导实行部的艾扎克副司令的副官，同时也负责指挥其他地方的队员。平时不太表露自己的感情，性格比较冷漠，但是，偶尔她也会流露出悲伤的眼神。

梅尔维娜

CV：石冢SAYORI

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太

2005 年 10 月 24 日～10 月 30 日

1位 旺达与巨像 PS2

■SCEI ■2005 年 10 月 27 日发售■ ACT ■6800 日元■上周排位 [illegible]



本周 [illegible]

累计 [illegible]

无疑，本作的世界观设定、游戏方式以及画面音效都成为了今年游戏界的一大焦点，尤其在欧美方面，所有媒体都给予了至高的评价。能登上第一自然实至名归。

2位 口袋妖怪方块 NDS

■Nintendo ■2005 年 10 月 20 日发售■ PUZ ■3800 日元■上周排位 [illegible]

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 突击！！FC 大战争 NGC

突击！！ファミコンウォーズ

■Nintendo ■2005 年 10 月 27 日发售■ SLG ■5800 日元■上周排位 [illegible]

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

排名	游戏	资料	销量	机种
4	奥特曼 战斗进化再生 Fighting Evolution Rebirth	■Banpresto ■2005 年 10 月 27 日发售 ■SLG ■6800 日元■上周排位：	◆本周 2 万 5502 套 ◆累计 2 万 5502 套	PS2
5	交响诗篇 TR1: NEW WAVE TR1 NEW WAVE	■Bandai ■2005 年 10 月 27 日发售 ■A · RPH ■6800 日元■上周排位：	◆本周 2 万 4778 套 ◆累计 2 万 4778 套	PS2
6	鸡蛋仔的小小小卖店	■Nintendo ■2005 年 9 月 15 日发售 ■ETC ■4800 日元■上周排位：10	◆本周 2 万 3289 套 ◆累计 34 万 152 套	[illegible]
7	必胜柏青哥攻略系列 Vol.1 CR 新世纪福音战士	■D3 Publisher ■2005 年 10 月 20 日发售 ■ETC ■4800 日元■上周排位：1	本周 2 万 2081 套 累计 9 万 3840 套	PS2
8	东北大学川岛隆太教授监修 DS 训练	■Nintendo ■2005 年 5 月 19 日发售 ■ETC ■2800 日元■上周排位：7	◆本周 2 万 1730 套 ◆累计 约 60 万套	[illegible]
9	灵活脑筋大教室	■Nintendo ■2005 年 6 月 30 日发售 ■ETC ■2800 日元■上周排位：	◆本周 2 万 1046 套 ◆累计 约 60 万套	[illegible]
10	龙珠 Z 电光石火！	■Bandai ■2005 年 10 月 6 日发售 ■ACT ■6800 日元■上周排位：5	◆本周 2 万 534 套 ◆累计 52 万 9266 套	PS2

作为《ICO》小组的第二部作品，《旺达与巨像》给予玩家的期待度相当高。尽管前作在销量上并不能让人满意，但游戏本身则获取了至高的评价，促使了本作的诞生。现在《旺达与巨像》终于不负大家的期待，在首周获得了14万的好成绩并排行第一，确实值得大家同乐的。NGC 上的《突击！！FC大战争》相信是老玩家期待已久的作品了吧。当年任天堂在FC上的经典SLG作品终于推出了续作，不少玩家早已准备好钱包购买一张了吧！另外根据动画《交响诗篇》改编的作品销量也让人满意。

2005 年 10 月 17 日～10 月 23 日

1位 必胜柏青哥攻略系列 Vol.1 CR 新世纪福音战士 PS2

■D3 Publisher ■2005 年 10 月 20 日发售■ ETC ■4800 日元■上周排位 [illegible]



本周 [illegible]

累计 [illegible]

无论是专门的柏青哥店还是家用机版柏青哥作品都能吸引一大帮日本玩家，其实这种娱乐对于他们来说就等同于我国的麻将吧。另外《EVA》也是一大卖点。

2位 口袋妖怪方块 NDS

■Nintendo ■2005 年 10 月 20 日发售■ PUZ ■3800 日元■上周排位 [illegible]

◆本周 6 万 6248 套 ◆累计 6 万 6248 套

3位 东北大学川岛隆太教授监修 脑力训练 P PSP

东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 脑力

■SEGA ■2005 年 10 月 20 日发售■ ETC ■2800 日元■上周排位 [illegible]

◆本周 4 万 2674 套 ◆累计 4 万 2674 套

排名	游戏	资料	销量	机种
4	超级碧奇公主	■Nintendo ■2005 年 10 月 20 日发售 ■ACT ■4800 日元■上周排位：	◆本周 3 万 7870 套 ◆累计 3 万 7870 套	[illegible]
5	龙珠 Z 电光石火！	■Bandai ■2005 年 10 月 6 日发售 ■ACT ■6800 日元■上周排位：1	◆本周 3 万 4086 套 ◆累计 50 万 8732 套	PS2
6	SHUFFLE! ON THE STAGE シャッフル！オン・ザ・ステージ	■角川书店■2005 年 10 月 20 日发售 ■SLG ■6800 日元■上周排位：－	◆本周 2 万 9732 套 ◆累计 2 万 9732 套	PS2
7	东北大学川岛隆太教授监修 DS 训练	■Nintendo ■2005 年 5 月 19 日发售 ■ETC ■2800 日元■上周排位：6	◆本周 2 万 4303 套 ◆累计 约 60 万套	[illegible]
8	火爆狂飙 复仇 バーンアウト リベンジ	■EA ■2005 年 10 月 20 日发售 ■RAC ■6800 日元■上周排位：－	◆本周 2 万 1608 套 ◆累计 2 万 1608 套	PS2
9	FC 迷你版 超级马里奥兄弟（再版）	■Nintendo ■2005 年 8 月 13 日发售 ■ACT ■1800 日元■上周排位：4	◆本周 2 万 1297 套 ◆累计 37 万 5018 套	GBA
10	鸡蛋仔的小小小卖店	■Nintendo ■2005 年 9 月 15 日发售 ■ETC ■4800 日元■上周排位：5	◆本周 2 万 473 套 ◆累计 2 万 473 套	[illegible]

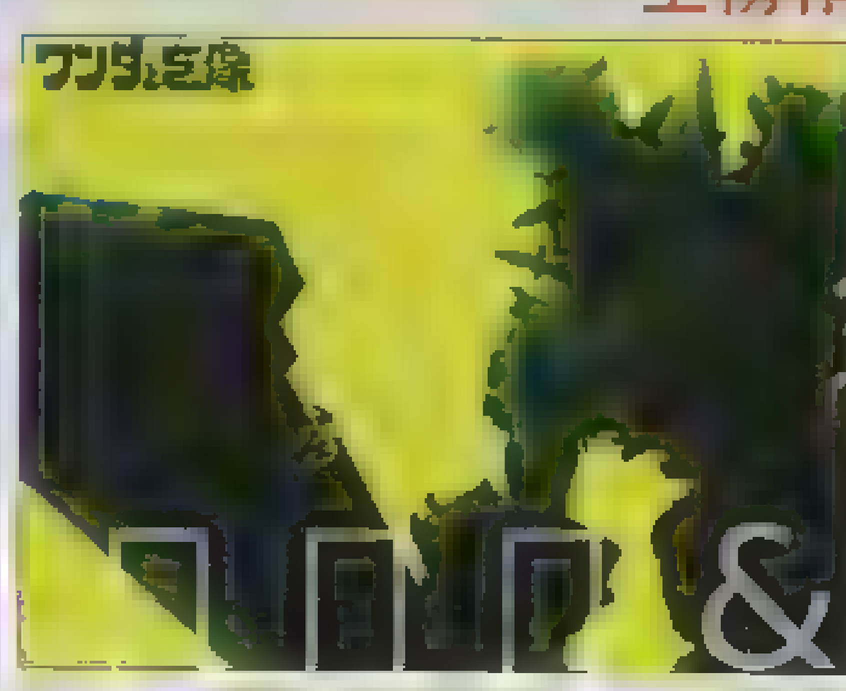
《新世纪福音战士》毕竟是日本当地的动画经典，每逢推出周边产品肯定会吸引一大帮FANS。而本身柏青哥的移植作品就相当受人关注，所以两者结合起来就成了发售当周的首位。仅次于第一位的是人气作品《口袋妖怪》的方块游戏，有很多FANS喜欢的已经不仅仅是与朋友交换怪物了，而是真正喜欢上游戏中的角色，所以能卖出6万多的成绩确实不奇怪。相对而言，这种原创的作品也就是NDS主机销量要卖得比PSP好的独门秘方。第三位的《东北大学P》与NDS版同曲异工，但仍然能取得不错的销量，值得庆祝。

日本主机销量榜 2005

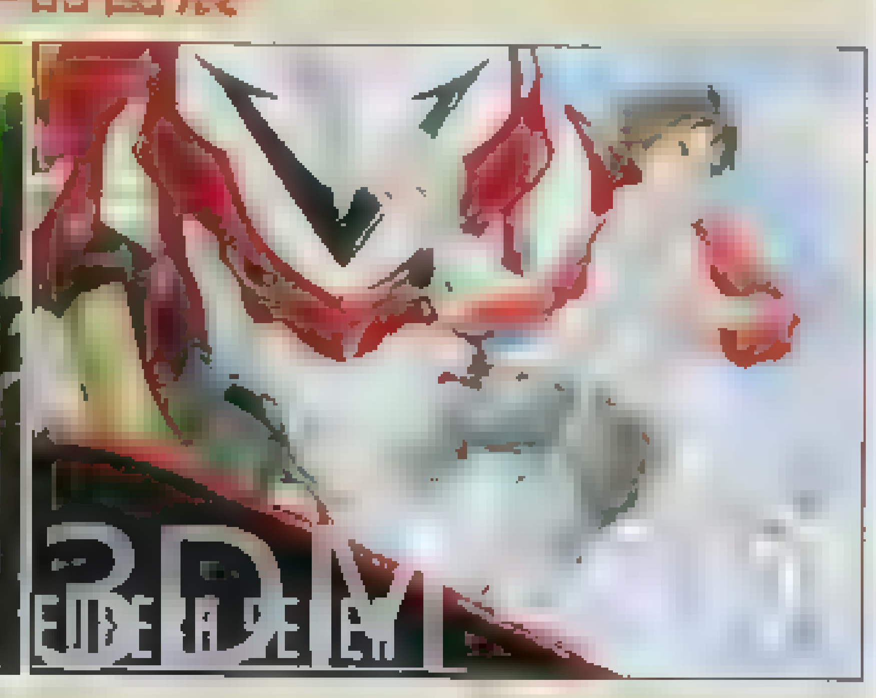
名次	机种	总销量	10 月 24 日～30 日	10 月 17 日～23 日
1	NDS	218 万 2810 台	4 万 6826 台	4 万 4283 台
2	PS2	177 万 6632 台	2 万 1976 台	2 万 1699 台
3	PSP	158 万 4808 台	2 万 7837 台	2 万 8067 台
4	GBA SP	69 万 9188 台	6515 台	7389 台
5	GBA	62 万 5808 台	321 台	396 台
6	GBM	31 万 8690 台	1 万 1656 台	1 万 5540 台
7	NGC	19 万 8753 台	2931 台	1519 台
8	Xbox	1 万 1438 台	114 台	129 台

※主机发售表的统计起始日期为 2005 年 1 月 1 日

上榜作品图展



《旺达与巨像》



《交响诗篇》

TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 11 月 12 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	王国之心 2	Square Enix A·RPG 预定 2005 年发售	PS2
3	大神	Capcom ACT 预定 2006 年春发售	PS2
4	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom ACT 预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
5	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2005 年冬发售	PS2
6	生化危机 5	Capcom AVG 发售日未定	PS3
7	塞尔达传说 含光公主（暂名）	Nintendo A·RPG 预定 2006 年发售	NGC
8	波斯王子 3 王者无双	Ubisoft ACT 美版预定 2005 年 12 月 6 日	PS2
9	银河游侠	SCEI RPG 预定 2005 年 12 月	PS2
10	深渊传说	Namco RPG 预定 2005 年 12 月 15 日	PS2
11	潜龙谍影 3 生存	Konami ACT 预定 2005 年 12 月 22 日	PS2
12	最终幻想VII 地狱犬的挽歌	Square Enix ACT 美版预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
13	刺猬阴影	SEGA ACT 预定 2005 年 11 月 15 日	PS2
14	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai RPG 预定 2006 年发售	PS2
15	鬼泣 3 特别版	Capcom ACT 预定 2005 年冬	PS2
16	恶魔召唤师 葛叶雷道	Atlus RPG 发售日未定	PS2
17	鬼泣 4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
18	绝体绝命都市 2 被冰封的记忆	Irem AVG 预定 2006 年 2 月发售	PS2
19	异度传说 三章	Square Enix RPG 预定 2005 年 12 月 15 日	PS2
20	怪物猎人 P	Capcom ACT 预定 2005 年 12 月 1 日	PSP

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 11 月 12 日

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	PS
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
9	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
10	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS

① 邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
② Email 速递 ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷 中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送 TP+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到 CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 8 月 30 日～9 月 14 日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是 132****9082。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

137****9638	136****2135
136****9590	139****5048
134****5936	134****5936
135****1593	137****1822
134****2393	134****2393
138****2273	139****0513
135****2090	135****2090
138****8874	135****5494
137****5354	134****2888
136****3386	139****5433

TOP 10 欧美游戏排行榜

《星球大战》在欧美有着永恒的影响力，其本身的制作品质也相当优秀的《战争前线 2》如今又以绝对优势占据欧美游戏销量的榜首。《灵魂能力 III》和《生化危机 4》也再次证明了自身的国际影响力。

美国排行榜 2005 年 10 月 30 日～11 月 5 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	星球大战：战斗前线 2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005 年 11 月 1 日 ACT	[illegible]
2	星球大战：战斗前线 2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005 年 11 月 1 日 ACT	PS2
3	灵魂能力 III Soul Calibur III	Namco 2005 年 10 月 25 日 FTG	PS2
4	生化危机 4 Resident Evil 4	Capcom 2005 年 10 月 25 日 AVG	PS2
5	龙珠 Z：电光石火 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Atari 2005 年 10 月 18 日 FTG	PS2
6	橄榄球联队闪电战 Blitz: The League	Midway 2005 年 10 月 17 日 SPG	PS2
7	战地 2：现代战争 Battlefield 2: Modern Combat	EA 2005 年 10 月 24 日 FPS	[illegible]
8	瑞奇：死镖 Ratchet: Deadlocked	SCEA 2005 年 10 月 25 日 ACT	PS2
9	恶魔城：暗黑的诅咒 Castlevania: Curse of Darkness	Konami 2005 年 11 月 1 日 ACT	PS2
10	使命召唤 2：红一纵队 Call of Duty 2: Big Red One	Activision 2005 年 11 月 1 日 FPS	PS2

英国排行榜 2005 年 10 月 30 日～11 月 5 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	星球大战：战斗前线 2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005 年 11 月 1 日 ACT	[illegible]
2	侠盗猎车：自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar 2005 年 10 月 24 日 ACT	PSP
3	职业进化足球 5 Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005 年 10 月 21 日 SPG	PS2
4	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005 年 10 月 4 日 SPG	PS2
5	战士帮 The Warriors	Rockstar 2005 年 10 月 17 日 ACT	[illegible]
6	托尼·霍克的美国荒地 Tony Hawk's American Wasteland	Activision 2005 年 10 月 18 日 SPG	PS2
7	生化危机 4 Resident Evil 4	Capcom 2005 年 10 月 25 日 AVG	PS2
8	世界足球经理 2006 Worldwide Soccer Manager 2006	SEGA 2005 年 12 月 31 日 SPG	PC
9	使命召唤 2 Call of Duty 2	[illegible] [illegible] FPS	PC
10	模拟人生 2 The Sims 2	EA 2005 年 10 月 24 日 SLG	[illegible]

※英国游戏榜的数据统计包括了 PC 平台。

Golden Eye Cross Review

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

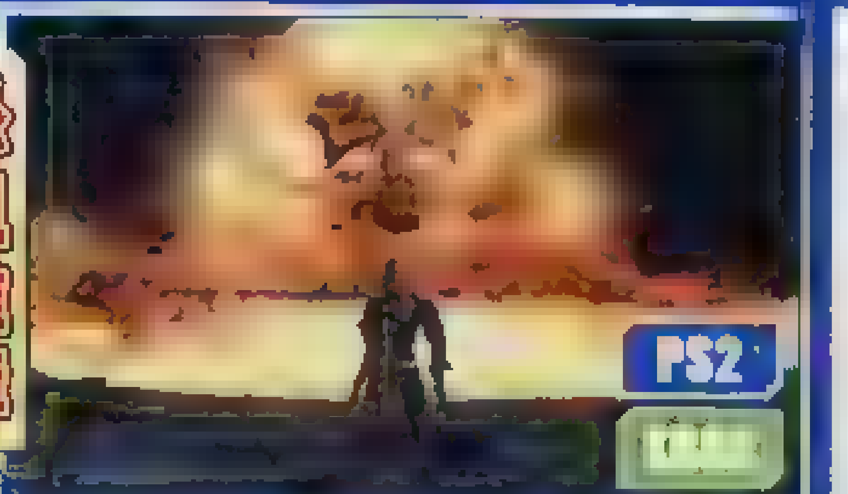
栏目主持 **阿修罗**　黄金珍藏×0　热血推荐×5

这一段时间是美版游戏人品大爆发的时间，大量新作、大作不断推出。《恶魔城》在欧美地区率先推出，国内玩家因此也得以提前享受到这哥特风格的大餐。我们可以用3D的《月下》来简单概括这款游戏，甚至单从系统的丰富度上来看，本作已经全面超越了这个系列的巅峰。不过可惜的是，IGA率领的小组在3D游戏的制作上经验依然不足，视角的把握尤其糟糕，使得游戏没能获得本刊黄金珍藏的评价。不过其可玩性依然很高，绝对可以算是近期最适合向大众推广的作品！

不日，X360就会正式登场。而从11月下旬开始，日版大作也陆续发售。不知道大家是否做好了心理准备？如果你不知道应该挑选什么样的游戏，请参考我们这个栏目，相信会对你的选择有帮助的！

恶魔城 暗黑的诅咒

热血推荐



画面 音效 系统　总分 **26**

耐玩度 ★★★★★★★★★☆

阿修罗

系统方面，《叹息》的连击很好地和《月下》的多武器结合在了一起，虽然单一武器的连击数量变少，但是总体的动作却变得更加丰富了，加1分；特色系统很多，耐玩性高，加1分。视角方面，过于拉近的视角以及极为糟糕的锁定系统令初心者很难快速适应，减2分。总体水准与前作持平。

D·S

本作终于在3D版的《恶魔城》中引入了RPG要素，使得游戏立刻饱满起来，使魔、偷窃以及装备合成系统也都非常有趣耐玩。不同的武器会有不同的招式，爽快感陡增，新玩家也比较容易上手。不过游戏的难度有些偏低，要想体验到《恶魔城》的真髓还是尽快到CRAZY模式来吧！

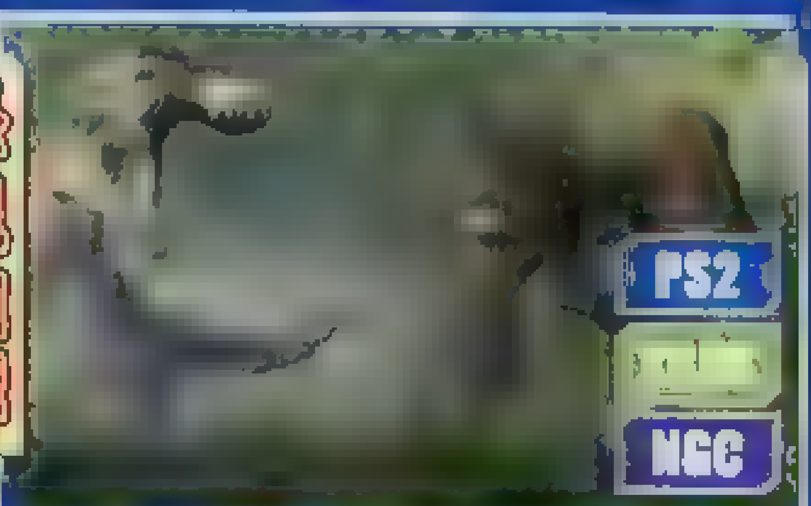
邪魔天使

本作相对于前作最大的变化就是重复场景少了许多，每到一个新地方都能给人一些惊喜。而BGM数量与素质的再次提升让人备感欣慰，同时感到游戏的诚意。不过游戏的不足还是很明显的，同类敌人的区别只在于名字和等级，外型变化不大；而有的走廊路很长却没有一个敌人，多次出现比较枯燥。

■DVD-ROM■Konami■Castlevania：Curse of Darkness■A·RPG■2005年11月1日■1人■PS2版对应前作记录■479KB■以上为PS2版信息

金刚

热血推荐



画面 音效 系统　总分 **25**

电影临场感 ★★★★★★★★★★

多边形

能在电影上映之前尝鲜真是玩家的福分，对电影有兴趣的玩家千万不要错过这部佳作，讨厌剧透的玩家就要小心了。游戏采用了无界面的游戏方式，就是为了让大家更加融入到游戏所刻意营造的电影气氛中，画面虽然有些粗糙但是整体感觉非常宏伟，音效方面的表现更是上上之作。

GOUKI

电影未动，游戏先行。本作可谓是电影改编游戏的典范之作，与电影联系得十分紧密，不但电影感十足，极富演出效果。游戏本身也制作得十分精良，杰克的FPS模式以及金刚的第三人称视角模式各具特色，操作金刚撕V-REX的嘴真是爽透了！难度设置较合理，但读盘频繁，流程较短让人遗憾。

阿迪

本作的背景音乐非常出色，在烘托场景的气氛时起到了举足轻重的作用。游戏的长度也比较适中，关卡之间非常紧凑，让玩家能持续保持一种兴奋刺激的游戏心理状态。不过作为一款游戏，它也有一些设计不够周全的地方。比如，使用金刚时的视角比较混乱，转动视角后操作也会在瞬间发生改变。

■DVD-ROM■Ubisoft■KING KONG■ACT■2005年11月21日■1人■无对应周边■194KB■以上为PS2版信息

马里奥赛车DS

热血推荐



画面 音效 系统　总分 **25**

对战热度 ★★★★★★★★★☆

阿修罗

实际上这是一款动作游戏！简单的操作使得从来不玩赛车的人也能轻松上手，而丰富的陷害道具更让游戏的对抗性远远超越了一般的赛车游戏。这次的NDS版模式还是比较丰富的，即使是自己一个人玩也不至于显得过于单调。游戏对应任天堂Wi-Fi网络，有条件的玩家可以尝试一下网络对战。

沙罗

游戏的素质的确担负得起年末商战掌机部门决胜作的重任。画面采用了全3D引擎，不仅比GBA版有了质的飞跃，甚至超过了N64版，因此这一次的赛车和赛手终于不再是薄薄的“纸片”了。操作方面，火箭冲刺、甩尾小加速等技巧悉数保留，不过由于NDS的十字键较浅所以导致部分技巧使用比较困难。

猫太

十分可爱，十分简单，十分耐玩，这是一款突破了年龄界限的作品，也是一款与朋友同乐的佳作。由于NDS具备无线通信机能，所以这一次再也不用像GBA版那样连上好几根对战线，非常方便。本作支持1卡8人对战，其热闹程度也超越了以前的各个版本。绝对是假期休闲不可错过的动作！

■卡片■Nintendo■Mario Cart DS■RAC■2005年11月14日■1～8人、4人在线■对应任天堂Wi-Fi网络功能■自带记忆功能

忍道 戒

热血推荐



画面 音效 系统　总分 **24**

自由度 ★★★★★★★★★☆

沙罗

游戏的进行方式很大程度上与《侍道》相同，这大大提升了游戏的反复可玩性。不过这一次由于要作为忍者进行潜入作战，因此玩法上有很大不同。任务种类丰富，并且不同的任务还能够影响到故事中三大势力以及故事结局的变化，不会让人觉得乏味。编辑地图、设置陷阱等新要素也十分有趣。

阿修罗

不可否认这款游戏动作部分的概念以及操作部分和《天诛》有很大的相似之处，不过其高自由度的剧情以及忍具合成等要素令游戏的重复性得到了提升。游戏的画面比《天诛》还要昏暗，用来表示敌人警觉度的标志过小，而且用颜色来区分警觉程度的做法在昏暗的画面下很不讨巧。

纱迦

游戏的自由度非常高，不愧是《侍道》式的作品。主人公是一名忍者，行动主轴是避开敌人而采用行动。敌人的A.I.不错，会呼叫同伴或处理尸体，令游戏性大幅提升。游戏还有道具调合、后院改善等多种要素，随着游戏的进行会变得更加有趣，再加上可以编辑地图，使游戏变得非常耐玩。

■DVD-ROM■Spike/Acquire■忍道 戒■ACT■2005年11月10日■1人■无对应周边■428KB

热血推荐

使命召唤2 红一纵队



画面 音效 系统 总分 24

战场真实度 ★★★★★★★★★☆

十六夜

以一名普通士兵的角度讲述“红一纵队”传奇经历的本作，最引人注目的就是将二战残酷的战场真实还原在我们眼前。除了制作精细的各种武器与装备外，游戏中NPC迂回前进、压制以及掩护射击等都与当时别无二样。除此之外玩家还能够驾驶坦克甚至轰炸机执行任务，绝对是款不可多得的好游戏。

多边形

游戏所渲染出的那种浓厚的二战战场气氛恐怕是迄今为止最具感染力的，你无法不将自己投入到这战火硝烟的历史氛围里去。游戏中的武器、道具、服装都采用了当年的真实设定，同时在NPC的A.I.设定上有所提高，同伴的配合程度明显增强，而可以驾驶坦克和飞机更是让人兴奋不已。

星夜

首先必须要搞清楚的是《红一纵队》与X360/PC平台的《使命召唤2》是两款完全不同的游戏。由于最近正在攻略PC上的《使命召唤2》，相比之下这款《红一纵队》的水准确实有一定差距，在战斗的紧张感和临场感方面本作存在明显不足，不过“《COD》系列”的火爆和刺激性仍得以保留。

■DVD-ROM■Activision■Call of Duty 2:Big Red One■FPS■2005年11月1日■1人■无对应周边■42KB■以上为PS2版信息

马里奥聚会7



画面 音效 系统 总分 22

同乐度 ★★★★★★★★★☆

阿修罗

的确是多人同乐必备的佳品，但是如果难以凑够人数，一个人独自玩起来就会觉得比较闷。游戏的特色之一就是各种规则怪异的迷你游戏，本作中其总数量达到了历代最多的88种，然而要想令全部迷你游戏出现，所需要花在这款游戏上的时间将会非常多。不向喜欢独处的玩家推荐。

沙罗

简单、轻松、热闹，这就是本系列的特色。发展到第7代时，游戏的设计已经渐入佳境，无论是地图的配置、关卡的特色还是迷你游戏的乐趣都可以令玩家深陷其中不能自拔。对应麦克风的迷你游戏是从前作开始出现的，本作同样继承了下来，同捆麦克风只售5800日元还是相当实惠的价格！

邪魔天使

一年一度的《马里奥聚会》俨然已经成为了日本国民级的圣诞休闲游戏，稳定的销量证明了游戏在多人同乐上的成功。这一次最大的游戏人数更增加到了8人，进一步发扬了自己的长处。不过游戏归根到底没有太多新意，和前作的区别也仅在于增加了一些迷你游戏上，实在很难让人长期玩下去。

■特制DVD-ROM■Nintendo/Hudson■Mario Party7■TAB■2005年11月10日■1～8人■同捆NGC专用麦克风■6格

荒野神枪



画面 音效 系统 总分 22

西部风情 ★★★★★★★★☆☆

星夜

由于事先对本作没有抱太高期望，因此在实际接触之后发现本作精彩的剧情演出颇令人意外。可惜流程实在是太短了一点，尤其是故事的结局十分草率，估计是因为赶工而删减了不少内容。本作的分支任务种类丰富，刚开始时感觉不错，只是完成任务的奖励毫无价值，让人怀疑分支任务的实际意义。

胜负师

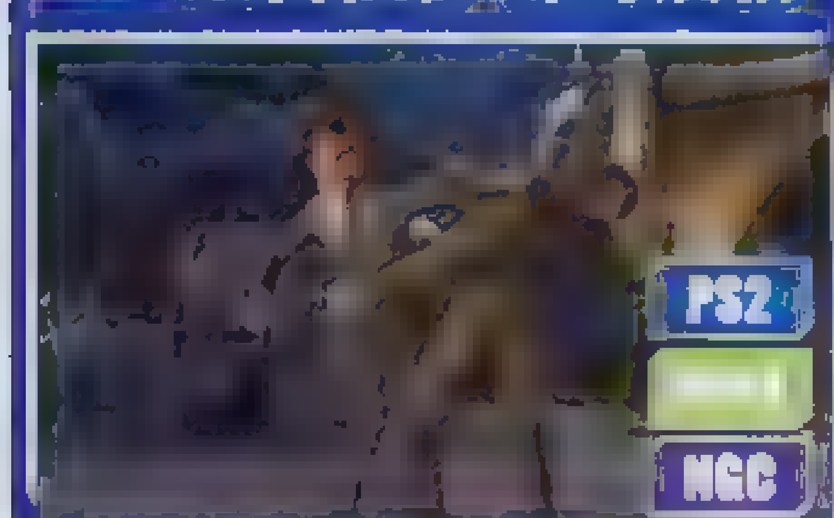
游戏宣传时一味标榜X360的画面，而其他机种的画面却显得十分普通，但在西部气氛的把握上还算比较到位。游戏综合了骑射砍杀等西部动作游戏的各种要素，类似子弹时间的系统在一定程度上刻意照顾了家用机操作上的不便。游戏的难度不高，流程略显枯燥，算是中规中矩的作品。

D·S

本作的游戏系统方面很多部分都类似于在PS2平台上刚推出不久的《生化危机4》，玩家在举枪的时候变成类似FPS的模式，而玩家收枪之后会变成ACT模式。游戏中存在各种类型的枪支，也可以花钱改装武器，让玩法产生了一些变化。游戏节奏非常好，玩起来不会觉得烦躁。推荐喜欢此类游戏的玩家尝试！

■DVD-ROM■Activision■Gun■A·AVG■2005年11月8日■1人■无对应周边■硬盘记忆■以上为Xbox版信息

007 来自俄罗斯的爱情



画面 音效 系统 总分 21

游戏鲜新度 ★★★☆☆☆☆☆☆☆

多边形

和前作《所有或一无所有》比起来几乎一模一样，我的意思是说：没有进步就意味着退步。无论是画面、音效、操作等各方面都延续了前作的设定，而关卡流程也偏短，另外游戏中弹药不算太多，武器威力设定也有问题，游戏难度的设定同样存在着不合理的现象，只能说是一款勉勉强强的作品。

GOUKI

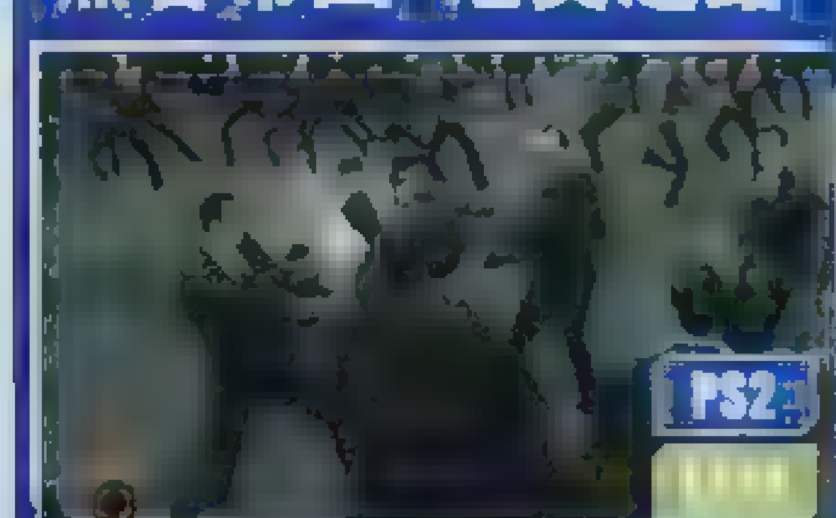
游戏拥有很棒的片头，出色的游戏引擎，甚至还有老007肖恩·康纳利的原声助阵，除了时代背景设定很古怪之外，似乎没有什么挑剔的地方——但这个系列许多让人觉得很怪异的地方在本作中依然没有得到改进，例如看着邦德先生西装革履地冲入枪林弹雨的敌阵，却毫发未伤——拜托，这不是电影！

阿修罗

游戏的画面和音乐都很不错，加上“老邦德”肖恩的出演，给人的感觉更像是在观赏一部电影。游戏的剧情在电影版的基础上有所改动，增加了一些原创的部分，也修改了部分原有的设定，可能引起老观众的不满。虽然在动作和道具上有所增加，但是整体的玩法没有创新的突破，颇为遗憾。

■DVD-ROM■EA Games■007: From Russia With Love■FPS■2005年11月1日■1～4人■无对应周边■55KB■以上为PS2版信息

黑客帝国 尼奥之路



画面 音效 系统 总分 17

另类爽快感 ★★★★★★★★☆☆

雨滴

必须承认，雨滴在游戏的过程中几次笑趴在电脑前。从某种意义上讲，这也算一款强作，无论是游戏中拙劣的贴图、还是如收拾仓库般的拟音，以及诡异的人物动作……如果你有足够的幽默细胞，就可以完全享受它带给你的笑果。但若你不容有人亵渎《黑客帝国》，还是对它敬而远之比较好。

多边形

我实在无法忍受这个游戏哪怕再多一分钟！它比前作《重临矩阵》要好那么一点点，仅此而已了。且不说游戏开场阶段那些莫名其妙的训练关卡，也不说游戏画面那支离破碎的“梦幻”效果，我只求游戏在打斗的时候起码让我知道在打谁吧？100个史密斯，无论对于PS2或者是玩家来说，都太多了！

阿修罗

游戏同很多美式动作游戏一样动作浮夸、缺乏打击感是早在预料中的事情，不过号称再现电影三部曲主人公历程的作品中的人物建模依然如此简陋则令人有些意外。游戏中的影片剪辑得实在没什么艺术性可言，反而把一个完整的故事弄得支离破碎。惟一可取之处就是同时击倒多人的动作还算华丽。

■DVD-ROM■Atari■The Matrix: Path of Neo■ACT■2005年11月7日■1人■无对应周边■208KB■以上为PS2版信息

热血推荐

黄金眼评分 24

君临都市

文 胜负师

◆游戏时间：20小时以上

也许它缺点明显，但它依然是目前最好的街头乱斗游戏！

PS2／DVD-ROM／Namco／ACT／2005年9月13日／118KB／1～4人／对应多重对战连接器／美版／49.99美元



卖点 铁拳×灵魂能力

喜欢Namco倒不完全因为自己对于"《铁拳》系列"的情有独钟，那是因为Namco是个经常在传统与创新间游移的游戏制作者，而不久前推出的原创ACT《URBAN REIGN》恰恰是能够将这种微妙的制作思路完整诠释的代表作之一。

游戏公布时，Gouki给予了这款作品一个响亮且霸气的译名——《君临都市》(以下简称《UR》)，事实上Namco适时公布本作也是野心十足。当各大厂商对复古的清版街头乱斗ACT表现出浓厚兴趣时，Namco显然不仅仅是希望在这个市场中分一杯羹，它似乎有自信鹤立鸡群，成为领头羊式的角色。这一切，从《UR》的宣传时期便表露无遗了。

"《铁拳》与《灵魂能力》的制作团队在此集结！"这是《UR》的广告语，"Namco格斗双璧"的制作组合力打造的作品，光这一点就已经把同类作品压低了一截。而在一步步公开的信息中，我们看到了更多令人兴奋的要素：可以选择60名角色，其中包括《铁拳》老牌角色保罗和洛，可以使用30种武器，可以使用《铁拳》与《灵魂能力》中的经典招式，游戏有100个关卡和丰富的模式，最多支持4人乱斗……再加上一段段劲酷绝伦的预告片，ACT与FTG爱好者对于本作的期待度不断升温，或许还有人和胜负师一样，依稀看到了街头ACT新时代的到来。

特点 从暗爽到内伤

对于一个没有CG动画的游戏来说，其中规中矩的画面并不值得细说，再加上《UR》本就是一款主要针对欧美市场的作品，在美工方面显得相当硬朗，比如一般游戏中的女性格斗家远比本作的女主角林瞬英纤弱，而一身蛇皮装、留着寸头的Brad大叔也没有普通主角常识性的帅气长相，玩家对此能否接受也显得有些见仁见智。本作对于街头风格的把握还是比较到位的，昏暗的后街小巷、灯光暧昧的酒吧、阴风阵阵的停车场以及嘻哈打扮的黑人打手等等，展现了传统的美国黑帮元素。而同类游戏中最为凶狠的街头斗殴招式，加再上金属风格的音乐和Namco擅长的打击、破坏、撞击与断裂音效，都为游戏增色不少。

单就一部原创作品而言，《UR》具备相当的个性，而独特的系统绝对是其个性化的代表。很显然，这是一款采用3D格斗游戏理念制作的清版ACT，游戏制定了一套完成度很高的极具对抗性的系统规则，在这种规则下，我们可以看到打击、闪避、投技、拆投、空中连技、受身、超必杀技(SPA)等与格斗游戏相似的概念，而在熟悉这些概念的前提下，就能够使用极为丰富的攻击手段和攻防策略，而上佳的手感也为此提供了保障。敌人狡猾的AI会给人以强有力的压迫感，步步为营地寻找敌人的弱点和BOSS的最佳打法，让玩家感觉是在重温十几年前的ACT。应该说，这样的游戏更适合喜欢挑战的玩家。

不得不提的是游戏所强调的部位破坏系统，这并不是《UR》首创的系统，但《UR》无疑是将此系统的特性和平衡度把握得最好的游戏。部位破坏程度会与角色的气绝概率成正比，这样玩家就需要在保存体力的情况下，保证部位不遭破坏，避免出现连续晕厥的不利局面，又要尽可能对敌人的部位进行破坏力求占得先机，再加上双人协力系统的运用，都会使游戏更具技术性和策略性。

不过具有讽刺意味的是，以上所说的种种特点很多接触过《UR》的玩家也未能全然体会，这到底是为什么呢？

缺点 卖点即为弱点？

"玩两小时就能发现《UR》的全部缺点，但十小时也未必能了解其全部优点。"这是一位朋友对本作的看法。过于庞杂的系统使游戏的上手相当缓慢，游戏宣传中所展现出的简洁、爽快在某些人眼里似乎都变成了"广告骗局"，因为玩家必须先去适应与了解系统的各个部分甚至是细节，要不然一周目进程不到三分之一时，就会出现意想不到的困难，这种困难恰恰是游戏中水准极高的AI给予玩家的！很显然，AI并非要赖到不可战胜，而是完全遵照系统所确立的规则在思考，对手们会利用规则允许的各种可能制定攻防策略，如果你不利用这些规则那一定会吃亏。事实上，参与攻击的对手只有一两个人，这也给不少玩家造成了人越少越难打的假象。不易上手的结果自然造成了游戏初期"原本想打得爽，却被人打得爽"的局面，这种20世纪80年代的ACT才会给玩家制造的挫败感是现在很多游戏所不具备的，但又有多少人能在这种挫败感中越挫越勇呢？

另外，我们再看看游戏当初所展现的亮点，其实现度也并不尽人意。所谓60个角色，其招式的重复性是相当严重的，几乎超越了《铁拳》1代，真正有特点的角色也就是占总数五分之一的几个主角和BOSS；武器虽有27种，但从招式变化和特性来说只能分为五六类，远远低于宣传所说的30种；100个关卡的流程也因为任务的过多重复以及各任务和场地间没有必然联系，而违反了现代玩家对于游戏自由度的追求，因此遭到了评论界的恶评；任务模式并不能双人配合闯关，这无疑使多人游戏这一特点的乐趣大打折扣；剧情的交待过于简单，这使原本就比较老套的故事显得更加薄弱，完全变成了为打斗而服务的搭配品；当玩家因为以上种种而连一周目都没有耐心完成，那游戏丰富的模式与隐藏要素又有何意义呢？

游戏的宣传卖点成为玩家诟病的弱点意味着什么是不言而喻的，而《UR》的慢热特质也足以将其个性化特色埋没于滚滚红尘之中。可惜，可惜！

原点 街头乱斗的未来之路

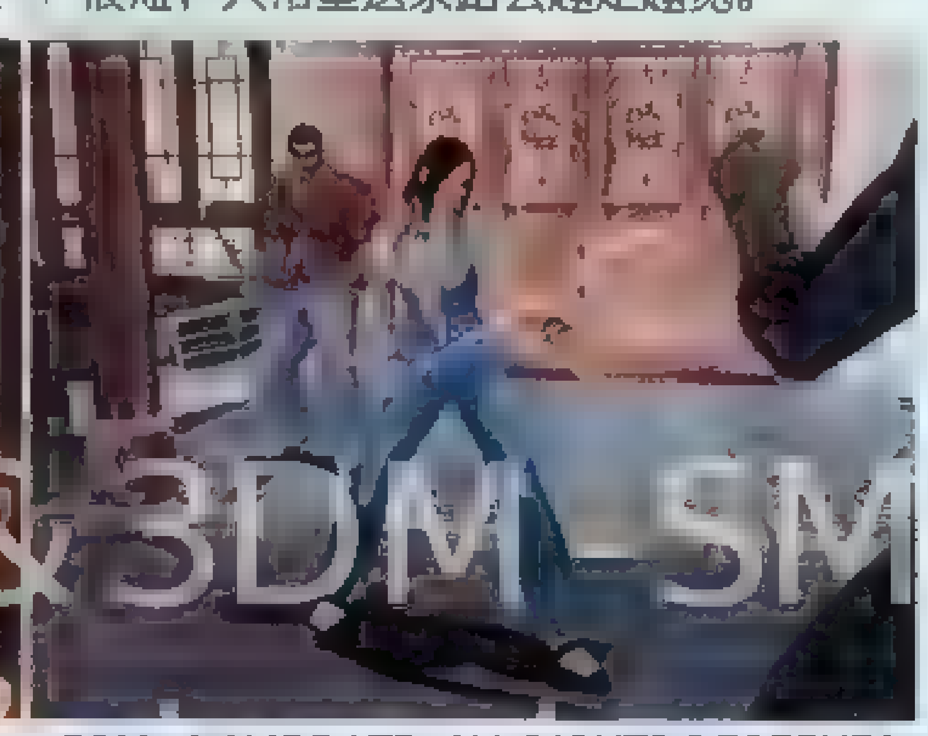
有人说今年是"街头乱斗年"，没错！世嘉的《Spikeout: Battle Street》、《龙如》，Capcom的《绝对镇压》、《快打旋风：适者生存》，Namco的《UR》，Rockstar的《战士帮》，育碧的《五十美分》……都是些响当当的名字，它们不约而同地瞄准了充满着怀旧气息的黑帮街头乱斗游戏，力求以新时代的技术让这个古老的游戏类型重放异彩。但在资讯发达的今天，玩家对于游戏有着更高的鉴别能力，也提出了更高的要求，无论是老树新花还是新瓶旧酒，都不能完全满足他们的广泛需求。换句话来说："21世纪的玩家不再那么好糊弄了！"简单的去旧存新，而非本质上的进化，又怎么能让玩家轻易"埋单"？

20世纪80年代《双截龙》、《快打旋风》等作品在街机上的盛行使街头乱斗游戏红及一时，但同类游戏的泛滥也使其迅速没落，现在的情况与当年有些相似，甚至显现出未兴已衰的态势。从现有的资料来看，以上所列举的街头乱斗游戏，无论是已发售的还是未发售的，都很难有太大的作为，相信喧嚣的街头乱斗热潮很快就会随新年的到来而划上一个休止符，注意！这只是一个休止符，复古与怀旧是现代人的症候群，任何领域的商家都不会放弃这片市场。但如果只是一味标榜"原汁原味"，除了技术层面外没有更多突破性的东西，那是很难打动新生代玩家的。

新世代主机所具备的潜力使画面、音效、光影的实现已不再成为问题，玩家对此类游戏的要求可能会偏向更加个性化的角色、更华丽的招式、更爽快的打斗、更自由的流程、更成熟的剧情、更易上手的系统、更流畅的操作、更合理的难度、更高的耐玩度以及更深的研究价值……从这一意义上来说，胜负师会在纷繁的街头游戏中选择符合了部分发展要求的《UR》，也会期待符合更多要求的《UR2》的降临，因为从中我们已经隐约看到了街头ACT的将来。

街头乱斗游戏未来的发展之路绝不会很短，只希望这条路会越走越宽。





©2005 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

对于电视游戏玩家而言，还有什么事情会比一款新主机的发售更值得期待呢？

几天后，X360就会如约来到我们面前，次世代战争的第一枪亦由此正式打响，这具有历史性的意义非比寻常，它标志着电视游戏硬件即将迈向一个新的时代。

年纪大一点的玩家应该会隐隐地觉得，这份感觉竟是如此地似曾相识。在每个时代，我们都曾体会过这种不同的感动。虽然期待的对象不同，但心动的感觉却是惟一。

Atari、FC、MD、3DO、PS、DC……这些既熟悉又陌生的名字曾经辉煌一时，而现在则静静地沉淀在历史的长河里，逐渐淡出了人们的视线，但它们头上那令无数人为之景仰的璀璨光环依然指引着后来的开拓者不断前行。渐渐地，每一款新主机问世，都会令更多的玩家魂牵梦绕，憧憬无限。

那么，在次世代战争的第一员猛将X360即将出阵之际，不妨先让我们来重温一下以往各大家用主机首发时的旧梦吧，虽然它们的成败胜负各不相同，但那份诞生瞬间的美丽都是足以载入史册的。

这是一种绽放的美，伟大的美。

文 星夜＆D・S

特别企划 SPECIAL FEATURE



伟大的绽放之美

——史上各大家用主机首发盛典巡礼



Atari 2600 1977年10月

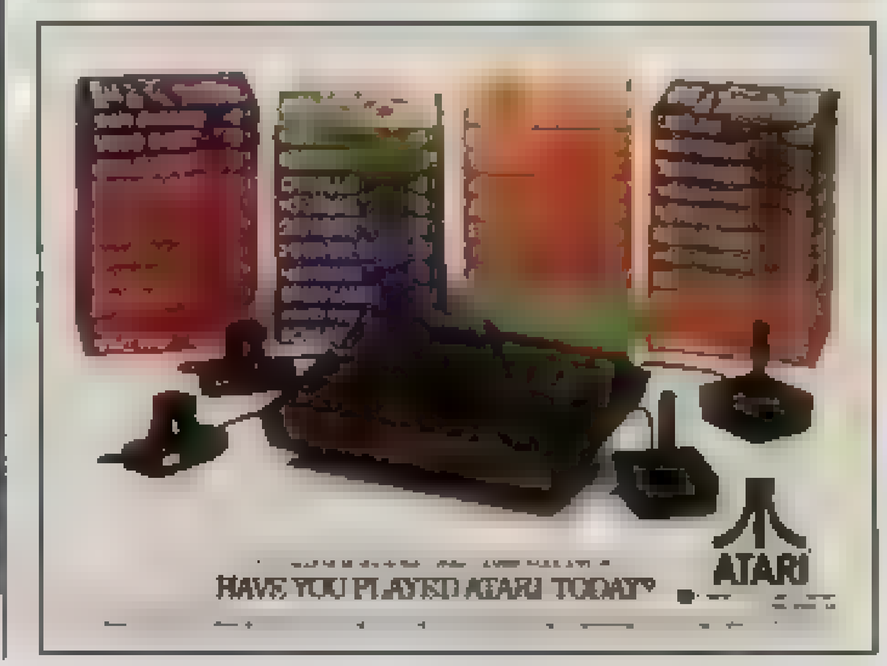
——电视游戏产业从此诞生



售价	199美元
首批销量	25万台
全球累计销量	2500万台
游戏累计销量	超过1.2亿套（共900款游戏）

主机规格

CPU	MOS 6507，运行频率为1.19MHz
画面解析度	304×192
最大发色数	128色
同屏发色数	16色
内存	128Bytes（游戏卡带另有256B）
软件载体	普通容量为4KB的卡带

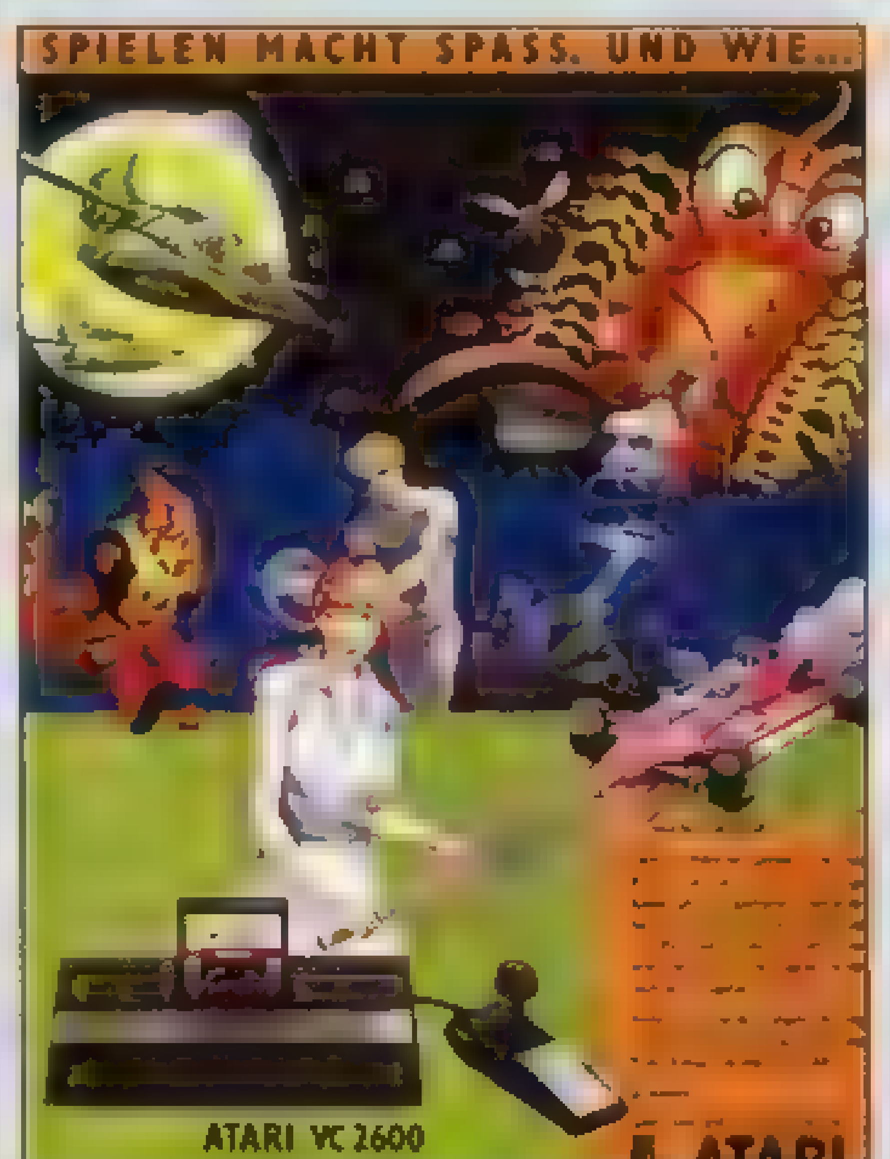


首发游戏阵容

共9款，同捆一款《Combat》

1975年，在街机领域大获成功的雅达利成立了一家Cyan Engineering公司，开始研发家用游戏机。这款游戏机的开发代号是"Stella"。Stella是第一部采用了CPU为主机核心的游戏机，突破了以往游戏机普通逻辑电路的简单构造。该主机的初期设计思路是采用游戏内置的方式，后来在仙童半导体公司的插卡式游戏机的启迪下决定采用插卡式设计。到了1976年底，雅达利创始人Bushnell由于资金不足，以2800万美元将公司卖给了华纳通信，条件就是要尽快令Stella上市。到1977年Atari 2600上市时，该主机总共花掉了1亿美元的研发费用。

Bushnell深知要有足够的游戏阵容才能开拓市场，1977年初雅达利就成立了一个软件研发部。雅达利在当地的报纸上发布招聘广告后，软件开发人员从最初的4人增加到年底的12人。但Atari 2600的初期发展并不顺利，1978年生产的80万台主机只卖出了55万台，使得雅达利急需华纳的进一步资金支持，从而直接导致了Bushnell于1978年离开了雅达利。接任的Ray Kassar为雅达利带来了现代化的管理手段，实施了一系列的市场宣传活动。1979年，Atari 2600成为最畅销的圣诞礼物，当年销量超过了100万台。



雅达利在当时有着硅谷数一数二的庞大研发部，他们为一些项目投入的研发费用超过了大多数电脑公司。由于Atari 2600销量稳步上升，华纳高层对于该部门的投资从不吝惜。1982年Atari 2600达到巅峰，销量超过800万台。当年雅达利的营业额从1977年的7500万美元增长到22亿美元，占了整个华纳一半的收入。雅达利就此成为美国历史上成长最快的企业之一，而家用机市场也开始真正成为一个庞大的产业。可惜的是，这家年轻的企业很快就成为衰退最快的企业之一。由于缺乏软件质量管理，充斥市面的劣质游戏让Atari 2600的形象严重受损。1983年雅达利一下子从巅峰跌到了谷底，正奇迹般膨胀的产业一夜之间成为吸尽一切的黑洞。

TIPS小贴士

- Atari 2600的开发代号Stella是开发者一位工程师自行车的名字
- Atari 2600的名字来自该主机的型号[illegible]
- [illegible]Atari 2600的名字1982年才开始使用的，主要是为了与其后的5200、7800等后续机种区分出来

&3DM-SM
www.8tumbook.cn

FC Famicom 1983年7月15日

——日本游戏产业的起点



首发售价	[illegible]
全球累计销量	6291万台（日本[illegible]台，海外4256万台）
游戏累计销量	超过5亿套

主机规格

CPU	摩托罗拉6502，运行频率为1.79MHz
画面解析度	256×240
最大发色数	52色
同屏发色数	16色
最多活动块数量	64个
每行最多活动块	8个
活动块大小	8×8或8×16像素
内存	2KB
显存	2KB
软件载体	普通容量为32KB的PRG—ROM卡带

首发游戏阵容

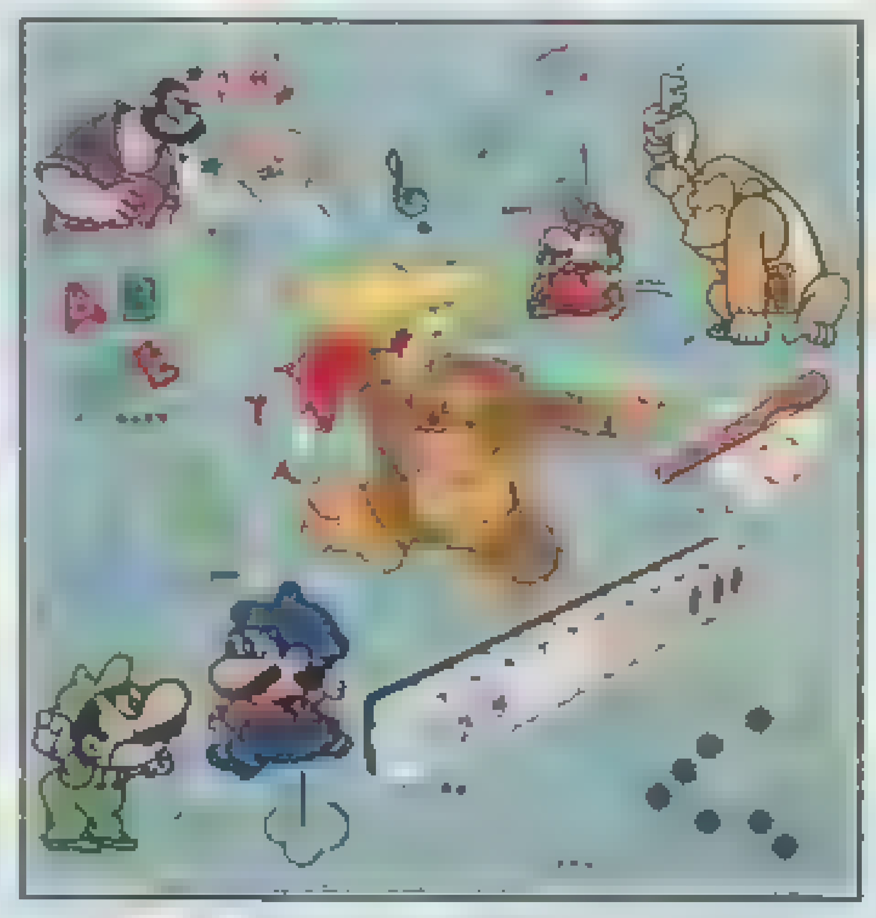
共10款，包括：《大金刚3》、《大金刚Jr.》、《马里奥兄弟》、《棒球》等

FC上诞生的著名游戏系列

[illegible]	[illegible]
《塞尔达传说》系列	超过[illegible]万套
《勇者斗恶龙》系列	超过6300万套
《最终幻想》系列	超过4000万套

FC并不是日本的第一部家用机。早在1981年，世嘉就参考Atari 2600的设计开发了第一款游戏机"SG-1000"，这部主机曾在日本部分地区进行试销，然而由于销售成绩并不理想，加上其他多种因素，该主机当时并未在市面上大规模推广。与此同时，由于"Game & Watch"以及《大金刚》等产品的成功，任天堂开始全面发展游戏业务。任天堂社长山内溥授命前夏普工程师上村雅之开发一款家用游戏机，这部游戏机以儿童市场为目标，因此成本控制和玩具造型是其设计上的两个要点。为此，上村雅之采用了陈旧的6502处理器技术(发明于1975年)，而主机造型则是采用了红白相间的设计。

在1983年，日本游戏市场处于混乱无序的状态，仅这一年就有十几部主机在日本推出，包括卡西欧的PV-1000、万代的Vectrex等。不过这些游戏机的市场定位都是普通的电子玩具，多数都是直接从美国引进。FC的目标则是成为日本的Atari 2600，从一开始就做好了以软件支撑硬件的准备。在FC上市之前的一个多月，在街机业拥有强大实力的世嘉推出了搁置两年的SG-1000，其售价为15000日元。可惜世嘉高层对这部主机的重视力度不足，在广告宣传、软



▲FC首发广告中的主题宣传图，图中的角色如今都可谓尽人皆知。



件支持等方面都远远不及随后的FC。FC上市之后SG-1000就被彻底压制了。不过FC上市后不久也遭遇了重大挫折，首批FC的硬件设计存在可能导致死机的严重BUG。为了挽救任天堂的声誉，山内溥毅然决定回收主机，因此而损失了15亿日元。不过这起事件让任天堂树立了卓越的品牌形象，次年FC重新上市后于一年内卖出了165万台。

FC在美国的首发更加成功(美版名为NES)。任天堂为推广NES投入了5000万美元的巨额预算，不仅将其造型重新设计，更是设计了众多有趣的周边控制器。1985年10月NES在纽约率先上市，首发游戏共15款。到1985年年底，NES在纽约卖出了5万台。随后NES开始在美国全国上市，一年内卖出了100万台，让一度崩溃的美国家用机市场开始复苏。

TIPS小贴士

●[illegible]1986年任天堂[illegible]FC兼容机为代价取得了这个商标。

●FC上有大批游戏都突破了当初任天堂[illegible]MMC[illegible]，这种[illegible]游戏卡带中，以增强游戏的画面表现力。此外Konami也为FC开发了作用类似的VRC芯片。

MD Mega Drive 1988年10月29日

——16位主机时代就此开启



售价	21000日元
全球累计销量	3075万台（美国2200万台以上）

主机规格

CPU	摩托罗拉M68000，运行频率为7.67MHz
音频CPU	Z80a，运行频率为3.58MHz
画面解析度	320×224
最大发色数	512色
同屏发色数	64色
最大同屏活动块数量	80
内存	64KB
显存	64KB
软件载体	最大容量4MB的卡带

首发游戏阵容

《兽王记》、《太空哈利2》等四款

MD上诞生的著名游戏系列

《索尼克》系列	超过3500万套

在MD之前，世嘉的SMS主机在南美和欧洲获得了成功，然而在任天堂掌握了9成以上市场份额的北美和日本市场却几乎无人问津。为了能够迅速提升其市场份额，世嘉决定开发一部高性能的新一代主机。当时的世嘉社长中山隼雄决定采用其16位街机基板的技术，这样世嘉的3款新基板(Mega-Tech、Mega Play和System C)上的游戏就可以轻松移植到该主机上。世嘉最初想到的主机名为MK 1601，后来决定延续其系列街机产品的名称并更名为"Mega Drive"，美版则是由于Mega Drive的商标已经被注册，因而更名为"Genesis(创世纪)"。

MD在日本推出之前，NEC已经联合Hudson推出了PC-E。日本游戏业对于PC-E的关注远远高于MD。对于世嘉而言，美国市场才是真正的战略重心。世嘉于1987年公布了Genesis的发售日，成为美国的第二部16位机(第一部是美泰玩具的Intellivision)。1989年1月9日该主机在纽约和洛杉矶率先上市，建议零售价为200美元。1989年9月15日该主机在全美上市，售价为190美元。由于当时美国游戏市场已经基本被任天堂垄断，世嘉决定开拓较高年龄层的新玩家群，推出了大批面向成年玩家群体的游戏。

SFC上市后，世嘉与任天堂的竞争进入白热化。为了体现MD在处理器速度上的优势，世嘉展开了一场叫做"SEGA did What Nintendon't"的大规模广告宣传活动，对任天堂进行公然挑衅。为体现MD高速图形卷轴处理能力而制作的《索尼克》就这样诞生了。以此为标志，世嘉在美国主机市场赢得了短暂的胜利。1992年，世嘉占领了北美55%的市场份额；1993年，世嘉的家用机业务达到了空前绝后的顶峰，占据市场份额高达65%。



▲MD的手柄是历史上第一款采用人体工学原理设计的游戏手柄。





TIPS小贴士

●韩国版MD由三星发行，名为"Super GamBoy"，而任天堂的SFC韩版名为"Super Comboy"，由现代电子发行。

●MD的M68000[illegible]可以超频到[illegible]，最高可达2[illegible]4MHz，对其进行超频改机之后，在《索尼克2》等游戏中需要大量物理演算的场面将会变得极其流畅。

SFC Super Famicom 1990年11月21日

——2D游戏最后的王朝



售价	25000日元
首批销量	30万台
全球累计销量	4910万台(日本1717万台，海外3193万台)
游戏数量	日本国内共1400款

主机规格

CPU	摩托罗拉65836，最高运行频率为3.58MHz
最高解析度	512×448
最大发色数	32768色
同屏发色数	256色
最多活动块数量	64个
每行最多活动块	128个
活动块大小	64×64像素
内存	128KB
显存	128KB
软件载体	最大容量6MB的卡带

首发游戏阵容

共12款，包括：《超级马里奥世界》、《F-Zero》等

SFC上诞生的著名游戏系列

《超级大金刚》系列	超过4300万套
《传说》系列	超过500万套

1987至1988年间，FC丰厚的收入让任天堂对于开发次世代主机毫无兴趣。然而，PC-E和MD的市场占有率节节攀升迫使任天堂不得不开始投入16位机的开发，FC设计者上村雅之又一次担当其SFC的开发工作。SFC在设计上最大的特点就是采用了两颗图形协处理器(Picture Processing Unit，PPU)，这使得SFC具有了7种图形处理的特殊模式，因此又被称为"Mode 7"，游戏开发者可以利用此特性设计出场景的缩放和旋转效果，然而处理器速度的不足却成为该主机硬件设计上的硬伤。

SFC最初预定于1989年7月发售，其后数度延期。不过由于任天堂有大批第三方的支持，SFC虽然姗姗来迟，却依然是日本玩家最关注的主机。在SFC发售之前，任天堂已经接到了150万台的订单。然而随后媒体就报道了任天堂首批出货只有30万台的消息。严重的缺货使得SFC的首发出现了有史以来最盛大的排队购机盛况，当时还有报道称该主机的巨大人气甚至吸引了日本黑帮的注意，任天堂不得不连夜秘密运货，防止主机遭抢。11月21日当天，东京街头的各电器店充满了排队等待SFC的人群，很多家长为了能给孩子买部主机而旷工排队，庞大的人流甚至严重影响了东京的交通。SFC首发的混乱局面直接导致日本政府出台了未来游戏机只能在周末上市的硬性规定。



1991年8月13日，任天堂在美国推出了经过重新设计的SNES，售价为200美元，还附赠一款《超级马里奥世界》。任天堂为SNES投入了2500万美元的市场营销费用。可惜SNES的上市时间实在太晚，当时MD已经在美国建立了足够庞大的群众基础。市面上已经有150多款MD游戏供玩家选购，而SNES只有12款，并且当时MD的价格已经下调到150美元。SNES发售第一年就被MD轻易击败。任天堂势力的削弱也为其后PS轻易占领美国市场提供了契机。



▲《幻想传说》是"《传说》系列"的开山之作，之后推出过PS版和GBA版，还被改编为动画。

TIPS小贴士

●任天堂第二开发部为SFC的开发只投入了20人。

●是否向下兼容FC游戏的探讨是在主机设计晚期才提出的，由于兼容FC可能会令成本提高1万日元，因而放弃。

●SFC游戏卡带的造价极高，到1995年，多数游戏的售价竟然都超过了1万日元。一直到1996年任天堂才出面将本公司的软件价格设定了7800日元的上限，并且降低权利金才使SFC游戏价格得以控制。

3DO 3DO Multiplayer 1993年10月

——大容量3D时代的第一道曙光



售价	699美元
首批销量	第一年12.5万台

主机规格

CPU	32位RISC(25MHz)，ARM60(12.5MHz)
最高解析度	640×480
最大发色数	32000色
同屏发色数	1670色
描画能力	每秒1600万像素
内存	2MB
显存	1MB
软件载体	2速CD—ROM

首发游戏阵容

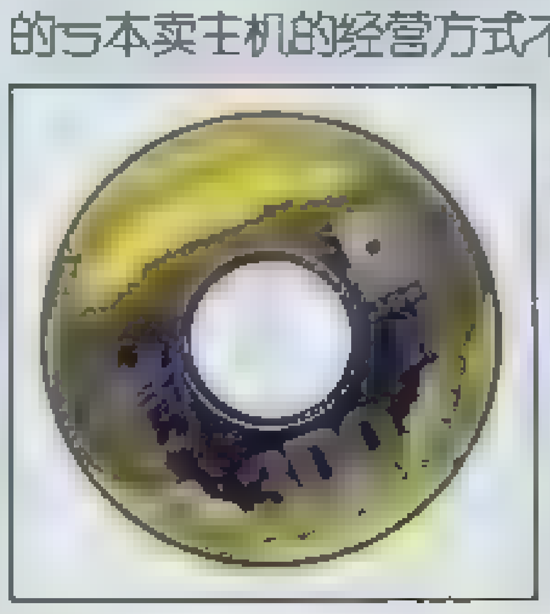
主机同捆两款游戏，它们分别为《Crash'n Burn》、《A Bird's Life》

3DO上诞生的著名游戏系列

《极品飞车》系列	超过3000万套

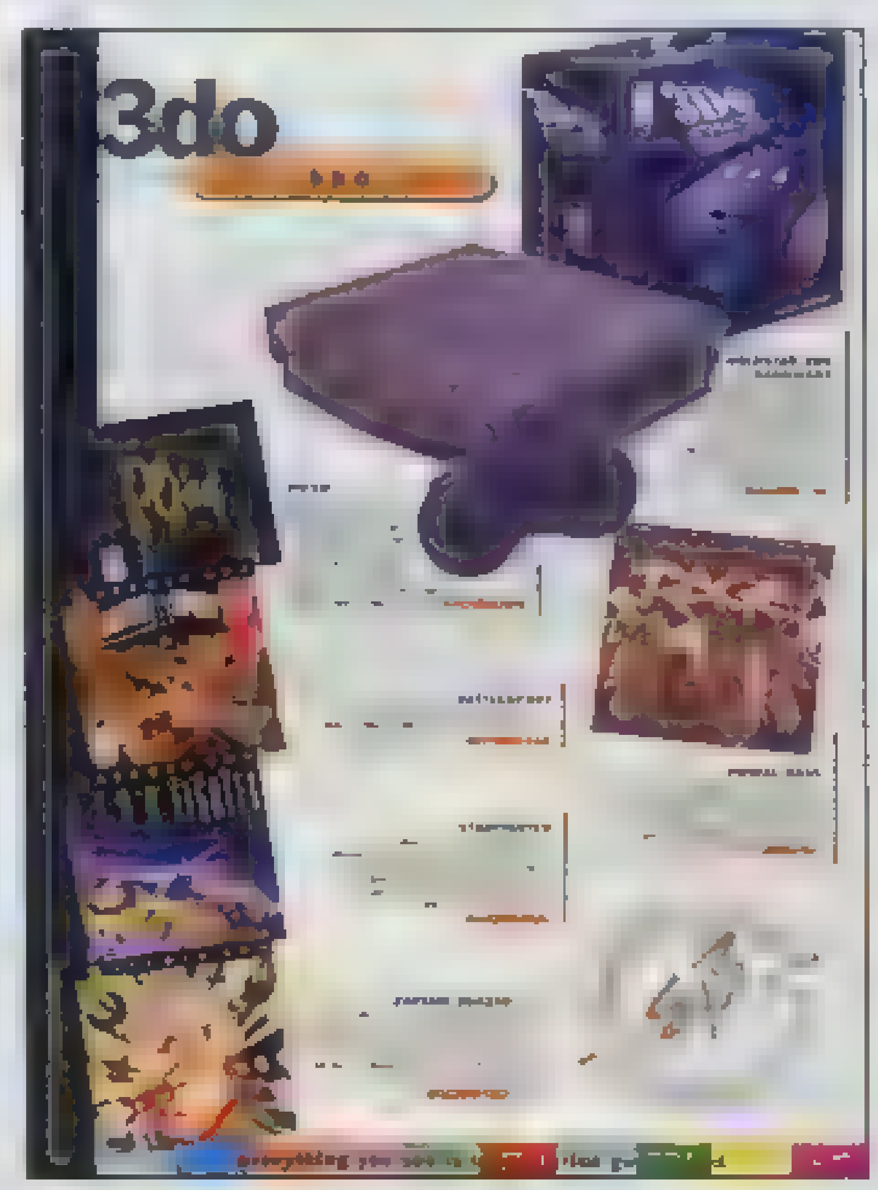


从严格意义上说，"3DO"是一个概念，而不是一部主机。1992年EA创始人霍金斯说服了松下、AT&T、时代华纳、环球影业和EA共同投资开发新主机。3DO的名称来自"Audi-O"、"Vide-O"、"3D-O"，这既代表了3D时代，又表达了3DO试图成为音乐和电影领域之后第三大娱乐领域的领导者。3DO主机并非由3DO公司自己生产，而是授权给松下、三洋、三星等知名电器企业生产。3DO的构想是成为家庭多媒体娱乐中心，覆盖教育、娱乐、影视、影像剪辑、互动娱乐、运动等各个方面，因此其全称为3DO Multiplayer(多功能播放器)。与业内默认的与本家主机的经营方式不同，3DO采用



软件和硬件同时赢利的商业模式。为了吸引软件商的支持而将权利金定为3美元，只有竞争对手的三分之一。然而主机价格却因此居高不下。

3DO的第一款型号FZ-1由松下生产，全名为REAL 3DO Multiplayer。虽然该主机的性能毫无疑问地超过了同时期所有的竞争对手，然而其价格却是SNES和MD的4倍。3DO本身设计上的缺陷也是造成其成本居高不下的主要原因。该主机由雅达利Lynx的设计者Mical和Needle设计，其设计草案1991年就已经完成。随后芯片设计技术上的突破使得浮点运算能力成为3D图形处理的关键性能。而在3DO的设计时期，具有浮点运算性能的芯片成本过于高昂，导致设计者用其他方案代替，这就使得3DO的性价比远低于其后的32位机。





▲虽然3DO早已风光不再，但转换了平台的"《极品飞车》系列"却依然大红大紫。

由于3DO的普及率严重不足，虽然权利金条件十分优惠，第三方厂商的支持力度却非常有限。不过因为霍金斯与EA的关系，EA对该主机给予了强力支持。不仅推出了《麦登橄榄球》、《FIFA》等大作，还为其打造了原创赛车游戏《极品飞车》。可惜这些游戏在3DO上出现时，PS和SS已经纷纷降临，3DO早已回天乏术。

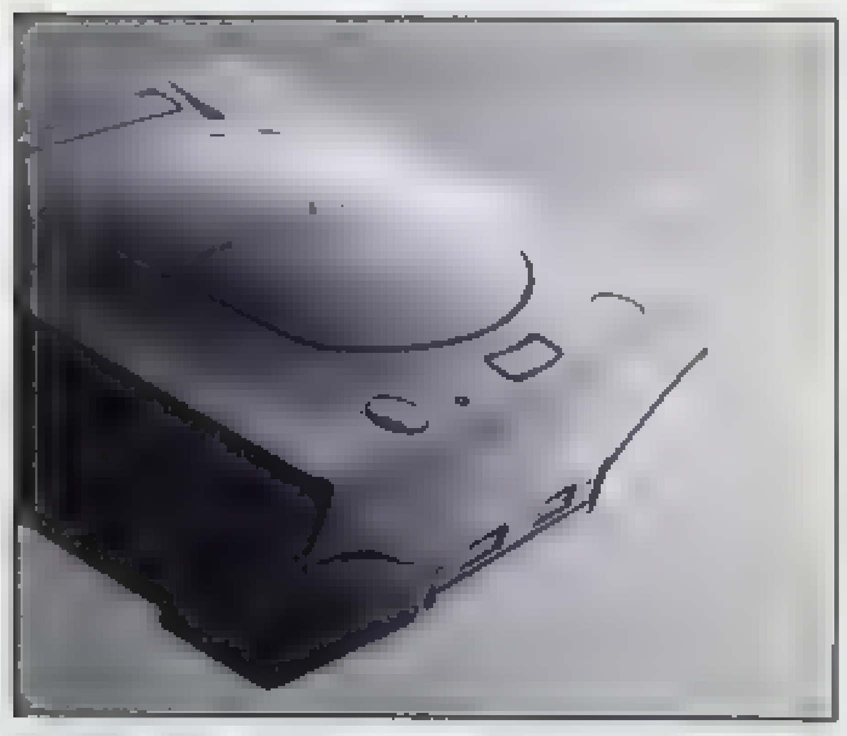
TIPS小贴士

●3DO在亚洲的[illegible]本土[illegible]主要原因是该主机可以用来播放VCD[illegible]和电影卡，并且效果比其他主机出色。

●[illegible]提出的建议是[illegible]后的[illegible]松一点。

SS Sega Saturn 1994年11月22日

——第六颗行星的金色光芒



售价	44800日元
首批销量	20万台
全球累计销量	926万台

首发游戏阵容

共5款，分别为：《VR战士》、《湾仔Connection》、《麻雀悟空 天竺》、《神秘岛》、《TAMA》

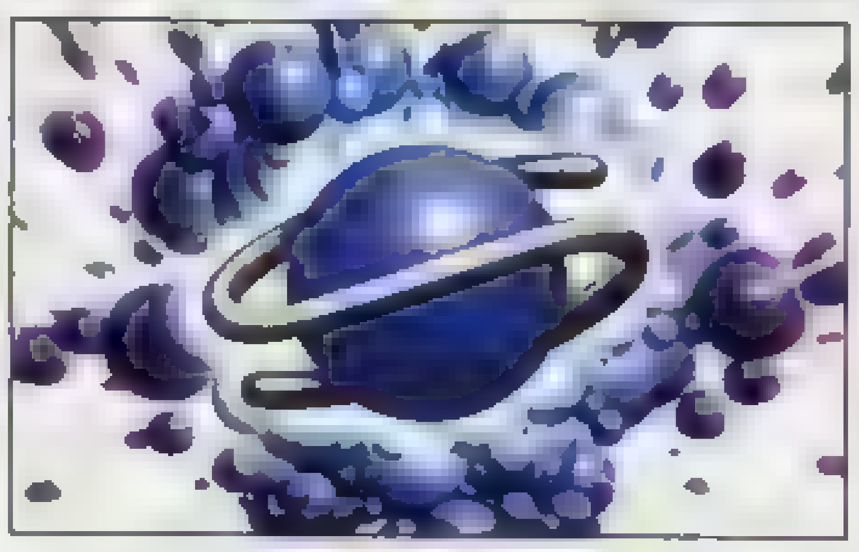
主机规格

CPU	两颗运行频率为28.6MHz的日立32位SH2
最大发色数	1677万色
最高解析度	640×480
内存	36Mbit
软件载体	2速CD-ROM

SS上诞生的著名游戏系列

《樱大战》系列

[illegible]



在游戏主机市场，世嘉总是走在时代的前列。1992年，当3DO研发其32位主机时，世嘉成立了"Giga-Drive"研发项目，由27人的"远征队"开发组负责，这个小组的负责人是当时世嘉的副社长入交昭一郎。Giga Drive最初的设计方案是采用单CPU结构，后来世嘉高层认为需要使该主机能够流畅地运行《VR战士》，于是改为双CPU结构，其3D机能达到了《VR战士》对应的Model 1基板的1.5~2倍。世嘉将该主机定名为"土星"——太阳系的第六大行星，代表世嘉的第六部主机。

全球首款全3D格斗游戏《VR战士》对当时的街机业造成了巨大的冲击，世嘉为了宣传土星的机能提出了"超越街机版的《VR战士》"这一宣传口号，并投入了该公司有史以来最庞大的宣传费用，迅速拉拢了大批街机游戏迷。在主机发售前一个月，首批20万台土星几乎已经被全部预订，首发当日摆上货架的15万台主机迅速售罄。购买土星的玩家多数都是冲着《VR战士》而来，当时这款游戏与主机的销售比例达到了惊人的1：1。1994年底，土星在日本总共卖出了50万台，销售成绩超过了同一时期的PS。1995年5月7日，索尼与世嘉同时宣布PS和SS销量超过100万台，两大32位机的竞争进入白热化状态。



然而在美国市场，世嘉却没有继承MD的市场优势。美版土星的价格比PS高100美元，实际性能却不及PS。世嘉为了压制索尼决定让土星提前上市，因而挑选了4家连锁零售商进行小范围试销，结果此举激怒了未被选中的零售商，一些零售商决定今后拒绝销售土星。此外，由于正逢游戏业的淡季，土星的试销以失败告终。1995年世嘉与索尼狂打价格战，土星以微弱优势领先。然而由于土星的造价比PS高，到了1996年之后，世嘉再也无法承受巨大的成本压力，土星在美国和日本全线溃退。



■由于采用了两颗32位CPU，世嘉在各种广告中都宣传土星是一部"64位机"。

TIPS 小贴士

●2005年Tecmo的坂垣伴信在接受采访时表示，X360的架构与双处理器的土星如出一辙，可说是"改良版土星"（笑）

●土星上从未出现过能够发挥其全部性能的游戏，土星版的"幻之《莎木》"也仅发挥了85%的性能。

PS Playstation 1994年12月3日

——索尼帝国由此诞生



售价	39800日元
首批销量	30万台（当月）
全球累计销量	1亿台以上
游戏累计销量	15亿套以上

首发游戏阵容

《山脊赛车》和《A列车Ⅳ》等8款游戏

主机规格

CPU	32位RISC，运行频率为33.8688 MHz
内存	28Mbit
最高解析度	640×480
最大发色数	1677万色
同屏发色数	4000色
多边形处理能力	36万/秒
音源	24路PCM(44.1KHz)
软件载体	CD-ROM

PS上诞生的著名游戏系列

《山脊赛车》系列

《生化危机》系列

《幻想水浒传》系列

《寂静岭》系列

"PS计划"原本是任天堂与索尼联手打造的，但是很可惜，这两大厂商的蜜月期并未持续多久便以任天堂暗中向菲利浦投怀送抱的"出轨事件"告终。由于钻了法律的空子，任天堂在这场风波中得以全身而退，空留下了人财两空的索尼，新世代主机大战的隐患就此埋下。

1993年2月，经多次谈判无效，被叛徒任天堂激怒的索尼宣布两社间的合作关系完全破裂，同时表示将继续推行次世代32位CD-ROM游戏主机计划，并将主机暂名为PS-X——这也是对老对手松下公司即将发售的新主机3DO采取的牵制战略。

不久，SCE举行大型媒体记者发布会。针对以往各新锐硬件公布时雷声大雨点小的通病，索尼破天荒地展示出了PS-X的CG DEMO：一只活灵活现的恐龙在屏幕上呼之欲出，其逼真的肌肤纹理与光影效果在当时的家用机领域几乎难以想象。在场的各路制作人均目瞪口呆，甚至有人将其称为"时代的奇迹"。



这场成功的发布会令PS的前景变得骤然光明起来，并促使Namco心悦诚服地成为首个加入PS阵营的著名软件厂商。

1994年12月3日，伴随着"1-2-3，所有的游戏在这里集结！"的经典广告语，PlayStation正式发售。虽然比竞争对手世嘉的SS晚了10天上市，但PS的首发状况几乎并没有因此受到影响，秋叶原等地甚至出现了数百人排队购买的浩大场面，首批出货的10万台在中午前便被抢购一空，甚至连索尼社长大贺典雄的孙子都不得不空手而归，一时间成了社内人士津津乐道的趣闻。

之后，凭借着合理的权利金分配制度与流通渠道的高效率，PS的品牌号召力使得众多知名软件厂商纷纷加盟，PS主机上开始逐渐呈现出百花齐放的局面，直至两大白金级厂商Square与Enix陆续宣布将携巨作《最终幻想Ⅶ》与《勇者斗恶龙Ⅶ》投奔PS，它们所引起的雪崩效应无异于提早宣判了32位机时代战争的完结。

截至目前的数据资料显示：PlayStation的全球销量已逾1亿台，是史上销量最大的家用主机。



▲迄今为止，每当PS家族有重要成员诞生时，都会有"《山脊赛车》系列"护航。

TIPS 小贴士

●"PlayStation"这名称曾引起了索尼高层的不快，因为"PlayStation"在日本口语中可以简化为"プレステ"，而尾句"ステ"和日文"舍弃"发音相同，很不吉利。但由于久多良木健的坚持才被保留了下来。

●PS手柄设计也造成了不小的风波。索尼产品流通管理部门认为手柄的弧形外形设计会让过去习惯任天堂设计风格的消费者感到别扭，而SCE却认为作为充满对抗意识的全新商品没有必要去模仿竞争对手。就这样，关于手柄设计的对峙一直僵持到PS正式量产前夕，直至社长大贺典雄出面裁定沿用原始方案才得以罢休。

●1995年2月，PS主机遭遇冰河期——当月没有一款新软发售，主机销量大幅下滑，任天堂社长山内溥在接受媒体采访时曾嘲讽道："如果PS能卖过一百万，我就用头走路。"

N64 Nintendo 64 1996年6月23日

——孤军奋战的光杆司令



售价	25000日元
首批销量	50万台
全球累计销量	293万台（日本554万台，海外2739万台）
游戏数量	总共只有65款游戏

首发游戏阵容

仅3款，分别为《超级马里奥64》、《Pilot Wings 64》和《最强羽生将棋》

主机规格

CPU	64位MIPS R4300i，运行频率为93.75MHz
GPU	SGI 62.5MHz RCP（Reality协处理器）
最高解析度	640×480
最大发色数	1670万色
多边形处理能力	15万/秒
内存	4MB RDRAM
软件载体	最大容量64MB的卡带

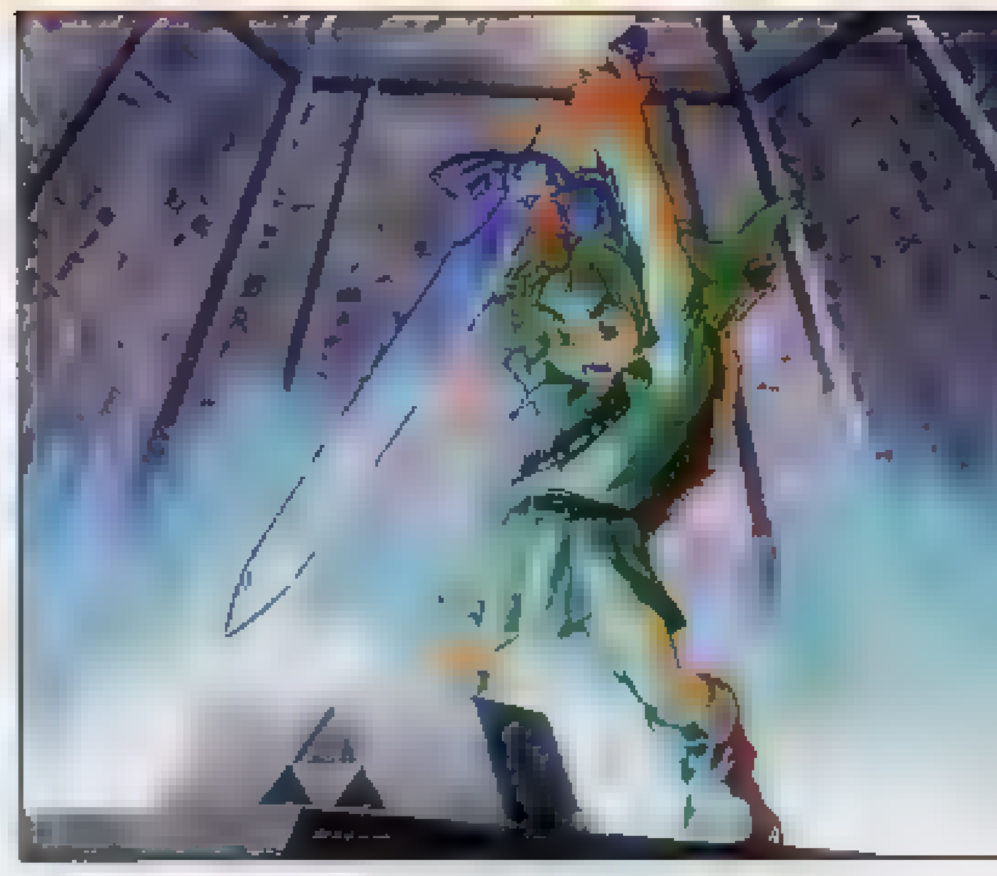
N64重要作品全球销量

《超级马里奥64》	[illegible]
《马里奥赛车64》	987万套
《007黄金眼》	809万套
《塞尔达传说 时之笛》	760万套

1993年8月，任天堂公开了与专业图形工作站供应商SGI合作进行的"Project Reality"计划，其基本设计概念就是将SGI昂贵的Indigo工作站进行简化改良。为了体现其与PS等主机相比的优越性，任天堂屡次强调这是一款真正的64位机。1994年6月23日，任天堂将该主机正式定名为"Ultra 64"，初步计划于1995年内发售。然而一直到了1995年秋，Ultra 64仍然不见踪影，原来这部64位机遇上了与SFC一样的开发困境。1995年11月的初心会上，任天堂宣布将Ultra 64更名为N64，并且宣布该主机将于1996年4月21日发售。现场首次公开的《超级马里奥64》获得了一致好评。随后任天堂又宣布由于半导体供应不足，将N64的发售时间向后推迟了2个月。

N64虽然比SS和PS晚上市了一年半，但是在日本有着雄厚根基的任天堂依然获得了玩家的广泛支持。N64在日本的首发规模比PS和SS强大得多，首批50万台主机只用了10天时间就已售罄。1996年9月30日，N64在北美上市后同样大获成功，首批50万台出货也只用了不到一周的时间就被全部消化。人们对于在游戏机市场上垄断了十年的任天堂依然信心十足，N64似乎比PS和SS更受欢迎。

然而就在N64上市的几个月后，任天堂在商业策略上长期积累的弊端开始逐渐显露。1994年5月任天堂宣布Ultra 64将继续采用卡带媒体时就已经让所有第三方大失所望，长期垄断市场而产生的骄横作风也让第三方产生异心。N64的卡带制造成本高达25美元，而CD-ROM只要10美分，因此N64的游戏售价



▲《时之笛》是《塞尔达传说》系列评价最高的杰作。

一般比PS高20～25美元。此外，N64的主机结构也存在缺陷，较低的内存容量使得开发者只能使用低解析度的贴图，利用双线性过滤进行模糊处理。N64是历史上游戏种类最少的主流游戏机，其发售之后的好几个月内一直缺乏软件支持，而PS和SS却有着空前强大的游戏阵容。N64首发的强劲势头很快被《生化危机》、《古墓丽影》等大作牢牢压制。由始至终，N64基本上都是任天堂只身作秀的舞台。



TIPS 小贴士

●1999年后N64在美国市场销量超过[illegible]在美国知名游戏电视台[illegible]游戏机"特别节目中，N64被观众票选为最佳主机

DC Dreamcast 1998年11月27日

——世嘉之梦的最后一击



售价	29800日元
首批销量	15万台
全球累计销量	1045万台（日本225万台、海外820万台）
游戏数量	共276款

首发游戏阵容

共4款，分别为《VR战士3tb》、《哥斯拉历代记》、《Pen Pen Tricelon》和《July》

主机规格

CPU	128位SH4，运行频率为206MHz
浮点运算能力	1.4GFLOPS
GPU	PowerVR2
最大发色数	1677万色
多边形处理能力	300万/秒
内存	16MB
显存	8MB
软件载体	最大容量1.2GB的GD-ROM光碟

DC上诞生的著名游戏系列

《莎木》系列



由于主机设计的缺陷，SS在与PS的竞争中吃了大亏。在开发下一代主机时，当时的世嘉社长中山隼雄决定外聘IBM的高级工程师在美国成立一个单独的开发组，而日本方面由佐藤秀树率领的团队也在同时进行主机设计，中山隼雄希望从中选出最佳的设计方案。佐藤秀树的小组最后决定采用SH4处理器搭配VideoLogic公司开发的PowerVR图形处理器，这个小组的主机最初开发代号为"白带"，后来更名为"妖刀"。美国设计组的开发代号为"黑带"，也采用了SH4处理器，而显卡则是3Dfx的Voodoo2。

1997年7月，世嘉高层决定采用日本组的方案，并定名为"Dreamcast"。这个名字是由世嘉的坚决支持者、知名游戏制作人饭野贤治提出的，是梦(Dream)与传播(Broadcast)的合成词，意思是将梦传播给玩家。世嘉启用秋元康策划了一系列广告宣传活动，极大地带动了DC的人气。在该主机发售之前，世嘉已经拿到了50万台的订单。然而世嘉的生产合作伙伴NEC却碰上了严重的生产问题。由于图形芯片的生产速度跟不上，DC在日本的首批出货只有15万台。1999年9月9日，DC在美国上市，世嘉为其制定的宣传标语是："It's thinking"。DC在美国的首发获得了巨大成功，当天就卖出了22.5万台，创造了美国游戏史上的最高记录(其后被PS2突破)。据世嘉发表的数据显示，DC首发



■发售日"9999"是世嘉的一个重要宣传点

当日的软硬件总销售额为9840万美元。

截至1999年2月，DC在日本的总销量为90万台，未能达到当初预计的100万台。其后在《塞尔达传说 时之笛》、《最终幻想VIII》等N64和PS大作的冲击下，缺乏软件支持的DC开始呈现颓势。进入2000年，随着PS2的上市，DC在日本和美国全面溃退。2001年3月，世嘉宣布DC停产，并彻底退出主机市场。



▲《莎木》是DC的标志性游戏之一，数十亿日元的开发费用在当时足以令所有人胆寒。

TIPS 小贴士

●DC的开机效果音是由日本乐坛名匠坂本龙一亲自制作的。

●经黑客破解后发现，DC采用的GD-ROM实际上只是高密度的CD-ROM

●世嘉曾邀请汤川英一和泷泽秀明出演了一系列广告，在广告中对DC进行大胆的自嘲，其中一则广告中有这样一句话："世嘉算什么，还是PS带劲。"

●DC初期产量不足的一个重要原因是当时NEC卷入了[illegible]军火池[illegible]案，使得NEC的生产线有一半停止生产[illegible]包括部分PowerVR生产线。

PS2 Playstation 2 2000年3月4日

——最强基因的继承者



售价	39800日元
首批销量	98万台（三日）
全球累计销量	3000万台以上（截至2005年6月）

主机规格

CPU	128位EE，运行频率是294.912 MHz
GPU	GS，主频147.456MHz
内存	32MB RDRAM
显存	4MB
最高解析度	1024×768
最大发色数	1677万色
多边形处理能力	7500万/秒
软件载体	4倍速的DVD-ROM

首发游戏阵容

《山脊赛车Ⅴ》、《决战》等

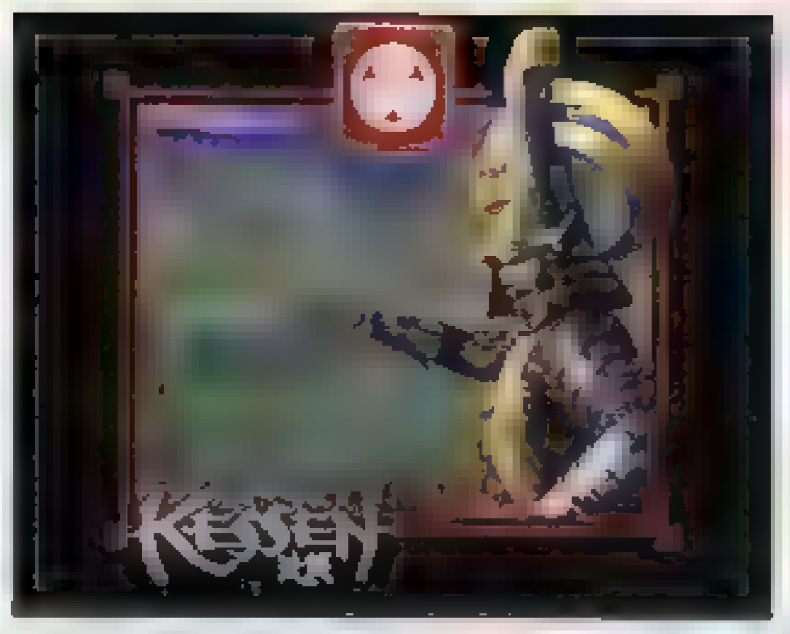
PS2上诞生的著名游戏系列

《鬼泣》系列
《鬼武者》系列
《真·三国无双》系列
《王国之心》系列

1999年3月2日，SCEI在东京举办了盛大的"PlayStation Meeting 1999"发布会，久多良木健正式宣布了PS的后继主机，代号为PSX2，并在席间播放了Square、Namco等旗下五大主力厂商制作的演示DEMO画面，其精美品质引起业界一片哗然。9月，SCEI再度召开大型记者招待会，将新主机正式定名为PS2，并且宣布PS2可向下兼容PS游戏，其行销预算高达1亿5千万美元。

2000年初，PS2的网上预约正式开始，然而令人始料未及的是，网站竟然在开始的1分钟内接到了10多万份的订单。服务器不堪重负，当场瘫痪。狂热的预约活动一直持续至2月底，共有38万份PS2被订了出去。

3月4日，PS2的发售引起了新一轮的抢购狂潮。东京秋叶原电器街甚至出现了5000余人的长队，排在队首的几人则在四天前就已经搭好了帐篷，狂热度



▲《决战》这款游戏在发售前的广告轰炸效应做得非常到位……仅此而已。



■《鬼武者》幸运地成为了PS2上首个突破百万销量的游戏。

令人叹为观止。凌晨7时，伴随着大屏幕中倒计时的结束，PS2的巨大LOGO闪亮登场，将玩家们的情绪燃烧到了最高峰，就连当时的许多日本漫画都从不同角度描述了这台主机发售时的盛况与其引发的轰动效应（如《GTO》），PS2风头一时无两。最后，SCEI再次创造了一个业界神话：三天内PS2总计销量达98万台，成为了有史以来销售速度最快的电视游戏主机。



■电视[illegible]错误的广[illegible]2平面广告——西班牙[illegible]

不过，虽然PS2借助PS的品牌号召力赢得了精彩的开局，但软硬件供应量严重不足则造成了年末商战的窘境，而且高级的硬件规格与低廉的主机定价则使索尼在相当长的一段时期内都面临着巨大的财务压力。不知预订明年发售的PS3是否也会遇到同样尴尬的处境呢？

TIPS小贴士

●在1999年的TGS上，由于首次展出的PS2属于[illegible]，故SCE展台的保安人员被严格要求审查近观者是否携有出展厂商证件，结果，第一个因毫无[illegible]地拍[illegible]被保安当场揪下的"现行犯"就是PS之父久多良木健！

●从美国联邦调查局传出一则颇具黑色幽默的PS2相关调查报告，据说伊拉克总统萨达姆密令暗中进口4000台以上的PS2主机，有关机构怀疑拥有高性能处理器的PS2可能会被用作军事用途。

NGC Nintendo Gamecube 2001年9月14日

——阵容最薄弱的任天堂主机首发式



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

主机规格

CPU	IBM PowerPC 750CXe 运行频率为485MHz
浮点运算能力	10.5GFLOPS
GPU	ATI Flipper，运行频率为162MHz
最大发色数	1677万色
多边形处理能力	最高1200万每秒
内存	24MB
显存	16MB
软件载体	特制8cm DVD，单碟最高容量1.8GB

首发游戏阵容

仅3款，分别为《路易的鬼屋冒险》、《超级猴球》、《蓝色风暴》

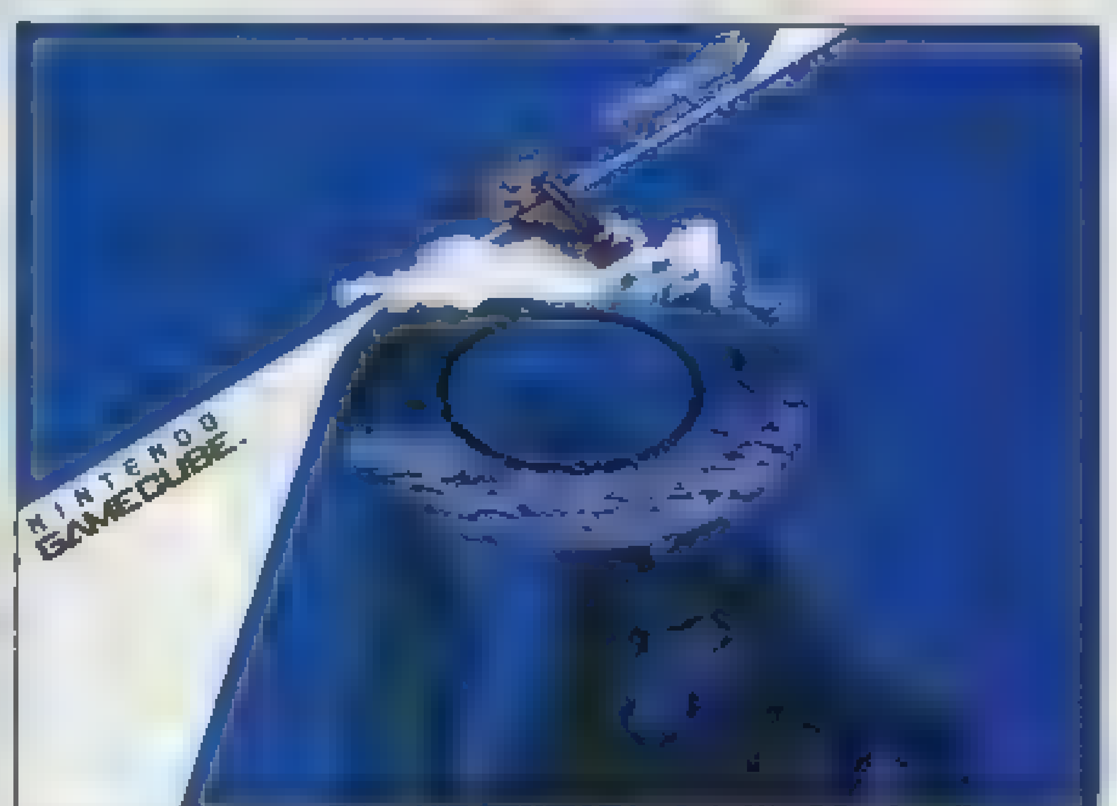
1999年3月3日，在索尼公开PS2的第二天，任天堂与松下共同召开记者招待会，宣布了代号为"海豚（Dolphine）"的新一代游戏机的开发计划。任天堂为这部主机投入了10.3亿美元的初期投资。任天堂宣布，这部主机的性能规格将会在PS2之上。其后在E3的展前发布会上，任天堂终于声明将会抛弃采用了十几年的卡带媒体，转而使用DVD。2000年8月24日，任天堂在其Space World 2000展会中宣布其定名为"GameCube"，现场公开的《马里奥128》、《塞尔达传说》新作等让人们见识了这款方块主机的强劲性能，NGC可将贴图数据容量压缩到六分之一的技术成为当时讨论的焦点。



任天堂在NGC发售之前围绕"方块"这一主题展开了大规模的广告宣传活动，并试图通过主机的低价位吸引玩家。然而NGC的首发游戏阵容实在是太过薄弱，虽然当初的N64首发也只有3款游戏，然而《路易的鬼屋冒险》的号召力显然与《超级马里奥64》没有可比性。NGC的首批出货共有45万台，而首周之内只卖出了30万台，与其他主机普遍存在的缺货现象形成了鲜明对比。NGC的仓促上阵不仅没有起到压制PS2的作用，反而让任天堂陷入进退两难的境地。NGC的美版首发又很不幸地遇到了Xbox这个强劲对手，二者的发售时间仅相隔三天。NGC的北美首批销量为46.9万台，比Xbox少了将近10万台。



游戏阵容薄弱，这是NGC从发售之日起就从未跳脱的窘境。NGC的游戏种类虽然比N64丰富得多，然而独占游戏、尤其是独占大作却是少得可怜。NGC曾经展开过一场名为"Who Are You？"的大型广告宣传活动，并搭配大幅度降价，使得NGC的销量有了大幅提升。然而在《光环2》发售后，NGC在欧美被Xbox远远抛在了身后。伦敦KBC金融机构的分析师甚至称其为"史上最失败的主机之一"！



▲《蓝色风暴》的宣传画颇为赏心悦目

TIPS小贴士

Xbox 2001年11月15日

——巨鳄微软的新猎物



售价	299美元
首批销量	100万台（当月）
全球累计销量	2200万台以上（截至2005年6月）

主机规格

CPU	733MHz
GPU	Microsoft与NVIDIA共同开发的特制绘图芯片，主频233MHz
内存	64MB
最高解析度	1920×1080
多边形处理能力	1.165亿/秒
同步贴图材质数目	4
软件载体	DVD–ROM
内建硬盘容量	8GB

首发游戏阵容

《光环》、《死或生3》以及《哥谭赛车计划》等游戏

Xbox上诞生的著名游戏系列

《光环》系列

相对于同一起跑线的其他主机而言，Xbox的首发软件阵容无疑是极为成功的——在相当长的时间内，《光环》与《死或生3》都是为Xbox玩家所津津乐道的经典作品。尤其是前者，其系列销量迄今已逾千万，可说是Xbox上最犀利的杀手级软件。

虽然当Xbox在美国上市时，PS2的全球销量已经突破了2000万台，然而来势汹汹的Xbox依然令人畏惧。微软在纽约和旧金山举办了盛大的Xbox午夜首卖活动，微软主席比尔·盖茨亲临纽约时代广场，并在零点一分亲自将第一部Xbox递给热心玩家Edward Glucksman，并与其一同体验了Xbox的魅力。







据市场调查机构ChangeWave的调查报告显示，Xbox成为当年假期最受期待的主机。而NPD Group的追踪数据显示，Xbox是有史以来软件/主机购买比率最高的游戏机，平均每个玩家购买了2.4款游戏，而PS2和NGC的这个数字则均为1.9。到12月中旬，Xbox在美国店头的实际销量已经突破百万台。

不过，相对于Xbox强大的硬件性能而言，299美元这低廉的售价在当时而言简直与恶性倾销无异。据美林证券的分析家预计，以这样的价位销售，每卖出一台Xbox，微软将会亏损125美元。事实也的确如此，虽然现在全球销量逾两千万台的Xbox已经稳稳坐上了第二把交椅，但这些年来微软在硬件上10亿美元/年的蒸发式挥霍实在是有些惊人。“第一代（硬件）就像一局游戏，如果你玩得好，那么到最后他会说，‘你可以再玩一遍了。’就是这样！”比尔盖茨说。几十亿美元的亏损仅仅是为了“再玩一遍”！世界首富的耐心令所有人胆寒。看来，X360也会拥有同样雍容的气度吧。



▲什么叫做“再玩一遍”？让盖茨手里的这个白盒子告诉你。

TIPS 小贴士

●为了号召微软高层对抗垄断电视游戏硬件市场的日本企业，Xbox团队的早期创始人以二战期间美国与日本在中途岛发生的海战为名，将这一项目定名为“中途岛计划”。在他们的积极奔走之下，微软高层同意使用DirectX技术开发这部游戏机，于是“中途岛计划”更名为“X–BOX计划”。

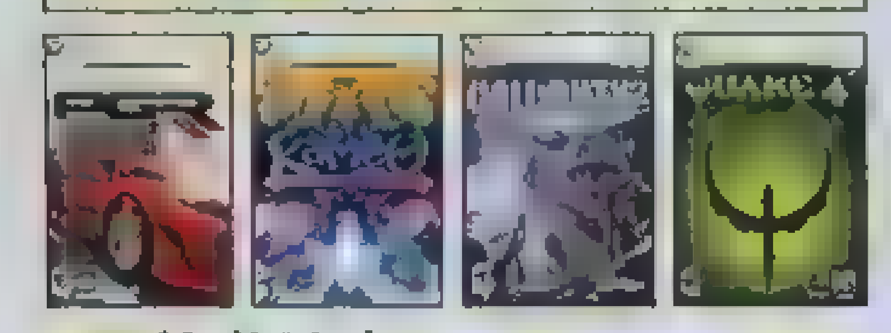
X360 Xbox360 2005年11月22日

——我们的目标是十亿用户！

售价	299.99美元（普通版） 399.99美元（豪华版）
首批销量	？万台
目标销量	年内250万台

首发游戏阵容

《卡美奥 元素之力》、《哥谭赛车计划》、《完美黑暗 零》等18款游戏



首发地点

美国加利福尼亚州西南部莫哈韦沙漠

主机规格

CPU	3.2GHz对称型3核心CPU
GPU	10MB内藏DRAM，主频500MHz
内存	512MB
像素填充率	16G Sample/秒
多边形处理能力	5亿/秒
游戏画质	所有游戏均对应wide画面（16：9）、D4（720P）及D3（1080P）
软件载体	12倍速DVD–ROM（双层对应）
内建硬盘	20GB（可取出，可升级）

X360，这台“潘多拉的魔盒”实在是充满了神秘的诱惑。无可否认，在这寂静的发售前夜里，次世代战争的帷幕已由X360率先掀起。关于这款新锐主机的具体情报，本期“焦点”中已作了详尽的评述，不知您看后有何感想呢？通往新时代的班车，已经离我们越来越近了……



11月22日

——让我们共同见证沙漠里的绿色魔光！



黑客帝国 尼奥之路

文 雨滴

黑客帝国：尼奥之路	Atari Shiny Entertainment		ACT
多机种	The Matrix: Path of Neo	2005年11月7日	美版

《黑客帝国》在影迷心中的霸主地位无可动摇，不过在游戏界就不是那么回事了。本次的《黑客帝国 尼奥之路》是继《重临矩阵》后的又[illegible]作品，不过这部作品似乎并没有把重心放在《黑客帝国》的电影故事中，游戏中随处可见的让国人熟悉的场景实在让中国玩家受宠若惊，无论是《卧虎藏龙》里的竹林，还是《功夫》里的"猪头帮"，甚至是中国武术传统的"梅花桩"，以及游戏中各种角色无时无刻表露出来的中国武术精粹，让人觉得是在向为电影作出卓越贡献的袁和平老师致敬。不过话说回来，如果你是作为《黑客帝国》的忠实FANS，用这款游戏重新体会一下昔日电影的感想到是一个不错的选择。

序幕

游戏一开始，等待剧情结束后，莫菲斯会让你在红色和蓝色的药丸中选择一种，看过电影的人都知道该选择什么。选择红色药丸之后，尼奥将进入一个虚拟大厅，接受莫菲斯对救世主的能力测试。

测试按照敌人的强弱依次出现为：保安、警察（手枪）、警察（机关枪）、防暴警察、密探、赛拉夫，最后出现的是史密斯。在训练场所彻底被敌人打败后，系统会让你选择游戏难度，只有打败所有角色才能选择Hard难度，这时候游戏才真正拉开序幕。

前奏



《尼奥之路》的特点就是游戏进程中穿插着经过剪辑的经典电影/动画场面，不过十分可惜，这些场面没有增加任何新内容，游戏只是简单把画面进行剪辑。

尼奥接到莫菲斯的电话，还是安德森先生的他没有任何特殊能力，需要按照莫菲斯的指示行动。首先移动到隔壁的写字间，按L2键躲藏，等待莫菲斯再次发出指示后依照电话和系统的提示一路前进。路上出现的绿色部分就是提示玩家需要按L2隐藏的地点，许多地方要求你耐心等待时间，因此切不可操之过急一路前进。与电影中不同的是，安德森必须成功躲过密探的追捕到达大楼门口，从大楼逃出后就是崔妮蒂在迎接你，如果不幸被抓到的话要从系统自动记录处开始重新来过。

操纵系统

←↓→	切换武器	L1	使用救世主FORCE能力/靠近墙壁按L1可以让尼奥在墙壁上行走
↑	切换武器/后期习得技能后在战斗途中按↑进入代码模式	R1	射击
○	攻击键	R2	自动瞄准
□	格挡/受身	L3	角色移动
△	攻击键/取消	R3	调整视角
×	跳跃/跳过情节（第一次必须强制观看）/确定	START	调出菜单
L2	开门/开启机关/紧靠墙壁	SELECT	—

训练模式

训练模式共有五个场景，分别让玩家熟悉功夫、刀具、跳跃、棍以及枪械的能力。

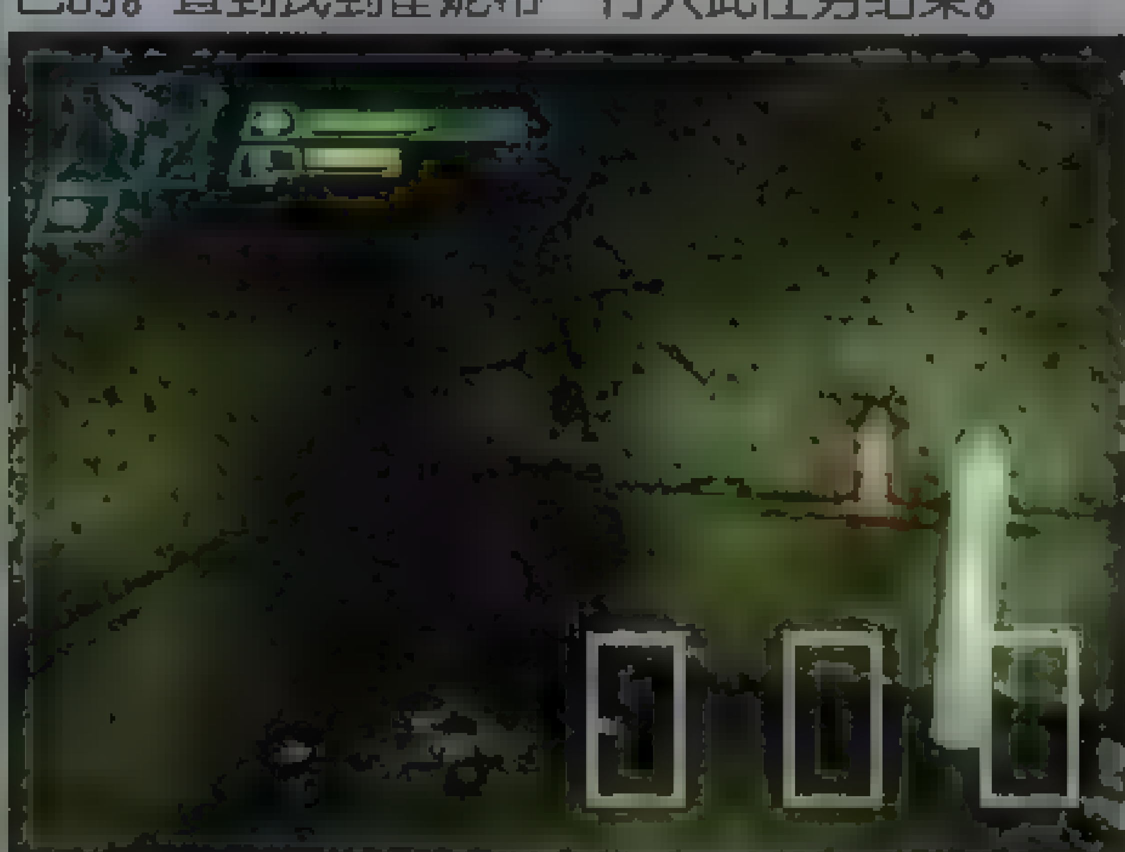


训练模式结束后，莫菲斯会来考核你的成绩，首先需要战胜他，之后莫菲斯会与玩家比赛看谁能够抢先接到电话，目的是考验玩家对各种操纵的熟练程度。全部训练过关之后，尼奥才能进入母体执行任务。不过很多时候玩家烦恼的不是如何打败敌人，游戏的进程中，有一些场景的胜利方法比较特别，需要按照系统或者NPC含糊的提示操纵才能过关。

剧情流程

1 旧宅之战

作为尼奥进入母体后的第一场战斗，此战比较简单，尼奥只需要打破湿旧的墙壁或开门就能找到出路。这些湿旧的墙壁在颜色和外型上与普通墙壁有明显区别。路上的敌人多为警察，但要注意如果把场景里的燃气罐踢坏可是会炸到自己的。直到找到崔妮蒂一行人此任务结束。



2 下水道之战

下水道之战颇有些技巧，此战的必要道具是"炸弹"，炸弹可打倒敌人获得，炸弹能够把阻碍尼奥前进的铁栏炸开，不过爆炸的时候不能离炸弹太近，否则自己也会被炸到。沿着下水道前进会进入一个广阔的场景，尼奥得在场景中的铁柱下安放炸弹，第一个场景的铁柱等尼奥到安全距离后炸断，第二个场景的铁柱不能立刻爆炸，安放炸弹一段时间后会出现密探，目前尼奥[illegible]底击倒他，只能与他周旋拖延时间，等待一段时间后系统会提示按[illegible]离。



▲这就是需要安放炸弹的铁柱。

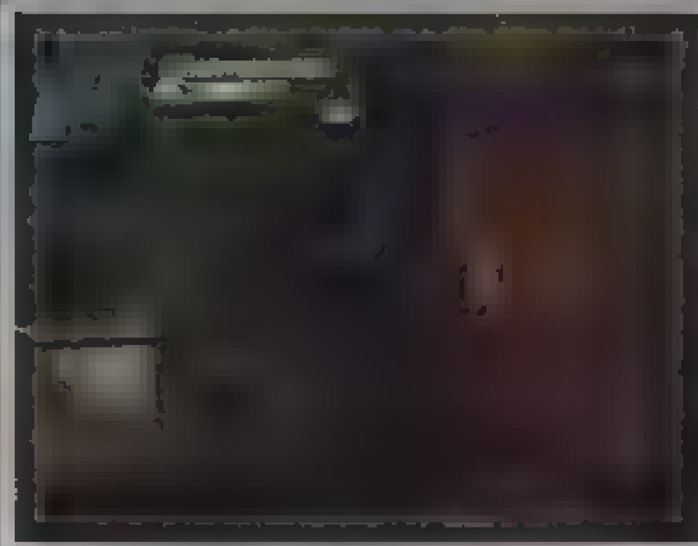
3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2005 Atari, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners.
PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3 摩天大楼之战

毫无悬念，怎么酷怎么炫怎么打。值得注意的是在大楼顶端出现的密探，尼奥必须用L1+□发动子弹时间闪避密探的射击，由崔妮蒂攻击才能真正将其歼灭，其他普通攻击对他都没有任何效果。但因为此密探会出现多次，所以消灭密探的过程看起来十分诡异。之后尼奥得用枪械把不停输送敌兵的直升飞机击坠。然后便是电影中的经典场景解救莫菲斯！尼奥驾驶的直升飞机如果把摩天大楼楼顶的人工设施击毁能尽快跳到下一段，接下来的任务是击坠直升飞机和在摩天大楼的众多房间中寻找莫菲斯，在解救过程中千万注意不要射到房间正中被绑住的莫菲斯，否则就等着GAME OVER重来一次吧！解救莫菲斯过程出现的密探只能用L1+R1的特殊射击才能将其消灭。



4 废弃地铁站之战



▲必须将车厢转到这个位置。

胜利条件是把史密斯打到地铁轨道上，让地铁把他压死，否则与这个密探的战斗永无休止。打倒史密斯后尼奥会掉到一个扭曲空间中的地铁站。这里的地铁到站后车长会要求你提供车票，回到剪票口，按照系统提示按L2获得车票。给车长看过后进入车厢。与车长交谈后得知最后一节车厢有部电话，进入最后一节车厢，运用L1子弹时间前进才能接到电话，按照接线生的要求回到第二个车厢，把车厢转到正确的方向后等待车长的提示音按下红色闸门才能离开列车。（每重新进入第二节车厢它就会变换一次方向。）接下来出现的地铁站战斗中，尼奥必须与敌人僵持一阵，然后系统会提示你寻找出路，此时跳上其中一边的行驶的货车中空座部分离开此场景。

5 深巷之战

密探史密斯是打不死杀不完的，因此尼奥只能选择逃跑，反正怎么跑系统都会把你往正确的方向上引。沿着系统提示前进就可以找到出路，之后就是一段电影情节，经过电影剧情后尼奥才能够真正觉醒，从而能够消灭系统里的密探。按照电影情节发展，消灭完三个密探后，该任务就会结束，进入电影第二部的内容。

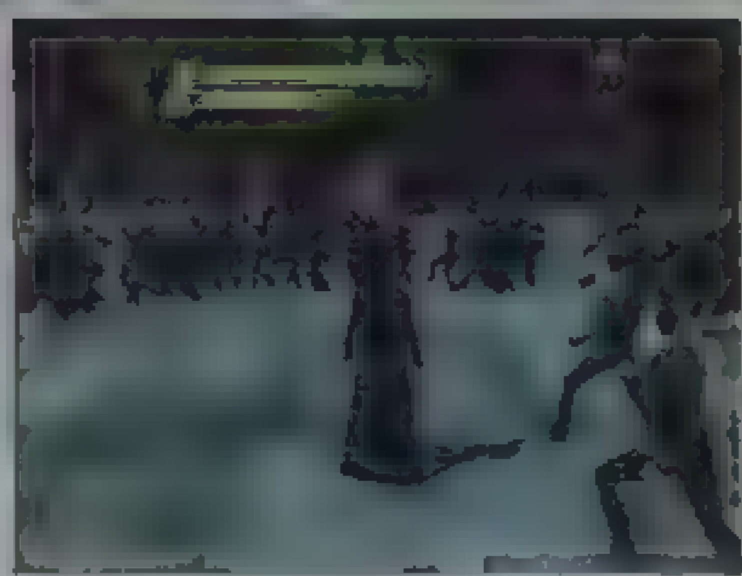


7 城堡之战

解救完所有人，打倒100个史密斯，尼奥便会进入法国贵族梅罗纹奇的城堡。按照电影情节打败梅罗纹奇的手下后，尼奥会进入梅罗纹奇安排好的房间进行原创游戏，其间一个房间内会有一名穿着古怪的女性，顺道解救后梅罗纹奇会给尼奥最后三条路选择，不过虽然是选择，也必须一个一个闯过去。左边的房间要求尼奥打开正确的房门才能离开，这些门就在尼奥所处场景附近，只要仔细寻找场景附近的门即可过关，途中会有红色的蚂蚁攻击尼奥，虽然蚂蚁怕火，但很难消灭，还是找门要紧；右边黄色的门内有一个比较难缠的BOSS，她除了能用念力操纵石块攻击尼奥外，还会操纵游戏中遇到的一个怪异女NPC攻击主角，并且移动快、攻击方式多，需要小心应付。

6 救赎之战

进入第二部后尼奥的所有能力均有提升，游戏一开始系统要求尼奥进入母体拯救5个被困在母体中的NPC，尼奥只要注意别让NPC被密探杀死即可。解救5名NPC后，尼奥接下来的任务就是解救4位船长。其他3位船长都很容易救出，但解救汉默船长的过程比较复杂，首先需要把场景里右边房间门上方的重物打落堵住门，然后进入右上方的房间操纵起重机将汉默船长救到2楼，接着再次跳上操纵室，控制机器把BOSS爆破兵砸死，此任务才算结束。拯救完众人后，尼奥面对的是赛拉夫的考验，其中梅花桩处需要将赛拉夫打下梅花桩3次。通过考验后我们需要面对的就是电影中最豪华的100个史密斯大战，不过要处理那么多个史密斯实在有点为难PS2，所以后面那排剪纸一样的背景史密斯大家就无视吧……此处没有要求打倒100个史密斯那么多，只要将场景的摩天大厦磨蹭到倒塌就会结束战斗。



8 保护开锁人

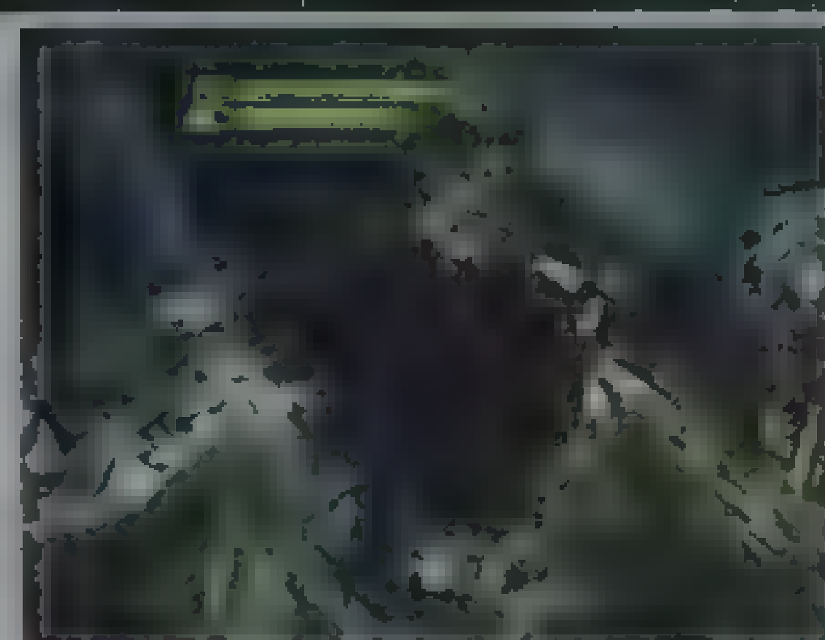
从梅罗纹奇的城堡中逃离后尼奥就会开始帮助莫菲斯保护开锁人，这里就没有任何困难的谜题，只要保护好开锁人，按照莫菲斯的指示一路前进，及时进入房门就能见到电影第二部中的创世主结束此任务。



9 最后之战

最后之战可以分为两个部分，分别是与人类形态的史密斯交战及与终极形态的超级史密斯交战。其中与人类的史密斯的对战没有任何难度，只是游戏完全按照电影情节中的场景切换让人打起来不够爽快。打败了史密斯之后，游戏会进入一段极其诡异的沃卓斯基兄弟访谈，然后才开始真正的决战超级史密斯。对付超级史密斯的方法与游戏通常打法不太一样，尼奥需要躲避超级史密斯的攻击，抓住他露出破绽的时刻根据系统的指示按住×键冲击BOSS，在冲击超级史密斯几次后，他会增加一招放出许多小史密斯纠缠尼奥的猥琐招数。打倒超级史密斯后游戏才真正宣告结束。

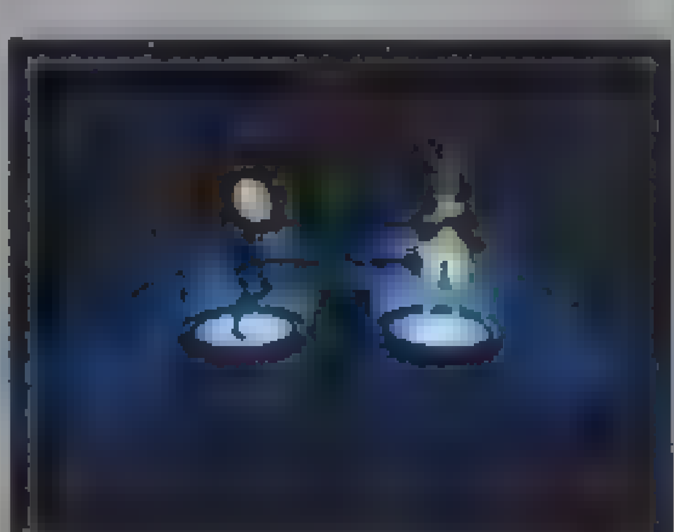




EXTRA

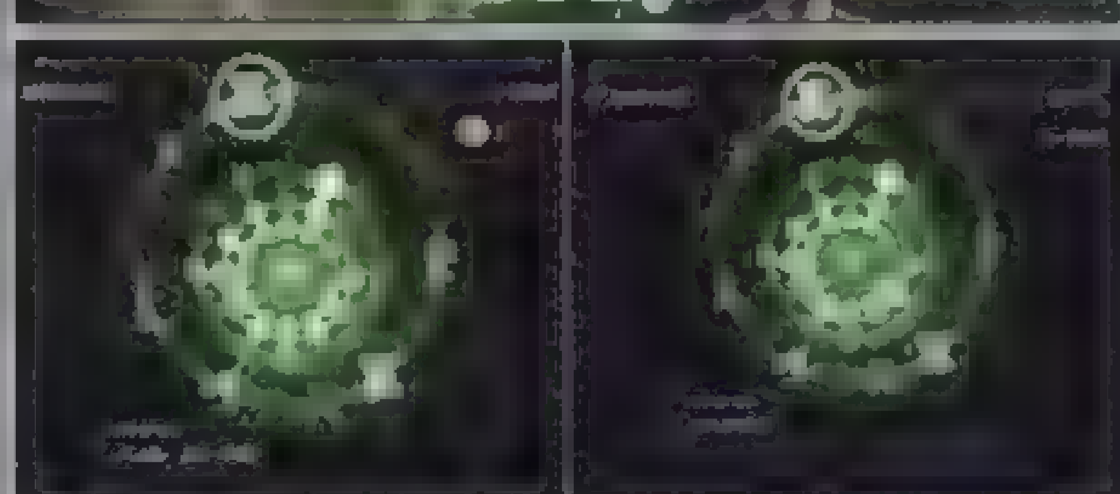
游戏通关之后新增加了Level Select模式和EXTRAS选项。

游戏没有二周目的设定，但在Level Select模式中可以选择关卡再次进行游戏，玩家可以不断进行进行挑战。同时，Level Select模式还增加了新情节Zion Archives，在这里你可以看到一些奇怪的东西……



▲这就是新增加的场景，看到了什么？

BUG?



▲未习得前显示为乱码的技能，在习得后就会变为正常的英文显示了。

在游戏中的技能学习画面中，最外层的技能大部分显示为乱码，但只要习得该技能后乱码又自动恢复成正常的英文显示。不知道这是不是雅达利在开发中的BUG，或者是有意为之？

EXTRA花絮

游戏通关之后即可进入EXTRA模式中，在这个模式中，只要在游戏中找到密码箱，就可以在这里可以看到很多与游戏相关的花絮。除此之外，美版游戏中普遍存在的作弊指令也可以在这里编辑开启。

Movies	可播放游戏中所有出现的剪辑片段以及一些隐藏花絮
Special Combos	游戏中的特别连击的出招表（需要在游戏中使出才会显示）
Media Viewer	游戏中出现的场景及人物设定图
Cheat	作弊：[illegible]这些选[illegible]Level Select模式就会[illegible]功效
The Making of……	本游戏的开发和制作片段

www.plumbook.cn



游戏中的经典配角

秦时明月汉时关

一片山河万里红，意气风发组
愁云惨淡万里凝，莎士比亚组
人不下贱枉少年，人贱人爱组

文 源秀一
编 卡伦

十多年前我们冲回家里打开电视看《射雕》，星爷还在兵营跑龙套，除了星妈谁也认不出说了一句话就死和一句没说就死的杂兵甲乙丙有何不同；数年之后我们打开一本名叫《GTO》的漫画，在湘南一度叱咤风云的男主角之一现在只是不是出来露个小脸；直到今天偶尔我们开始看港剧，10年前就是主角母亲的万年配角现在还是主角他母亲。

生死由命富贵在天，时至今日应该改成——生死看观众，富贵找制作。

这个世界上，既然有人年满16就亮相，拍了第一个片子便大红大紫，也就有人从1985年龙套到2005年，记不得名字至少混个脸熟。晋景公姬獳心知自己治理国家没什么可歌可泣的大作为，心里一横把自己葬在了茅坑里，终于在史记上留下“将食，涨，如厕，陷而卒”的千古奇谈，到了今天还被众人当作心口的一颗朱砂痣。然而，不管以怎样的身分出现，之后是否被观众所铭记，大富大贵还是穷困潦倒，他们都曾经是——配·角。

不过，既然是游戏里的经典配角，自然和普通配角大有不同。首先，作为一个经典配角，不代表一辈子都得是配角，瓦里奥曾在死对头马里奥的故事里充当配角，现在都已经有了自己的招牌系列。他曾经做过配角，可能至今还在做配角，可能已经做过主角，也可能早就退隐江湖，人生未知数众多，我们能做的只有或默默流下理解的眼泪或向着天空发出那深深的叹息。

其次，既然是经典配角，那么在谈起这个游戏的时候，一定要是除了男女主角外有深刻印象的角色，如果你是看中开场30秒出现的侍女者，钟情CG里闪现而过的路人者，爱上杂兵角色而将等级练至255者，敬请购买设定资料集。当然，为了突出公平公正公开的准则，在这里，年龄种族性别身高体重一概不限。

那么，我们就来看看这本沾满血泪欢笑与耻辱的配角档案吧。

一片山河万里红，意气风发组

陆行鸟

种族 陆行鸟　姓名 抓到之后自己取
来源 《最终幻想》系列

《最终幻想》在日本游戏界的地位，就如同张艺谋电影在中国电影界，凡是出手，每捧必红。而且一人得道鸡犬升天，红的不只是人，出场的火柴棒子，露肩洋装，高跟鞋蛇皮袋无一幸免。在《FF2》中开始登场的陆行鸟原本作为坐骑出现，其意义基本等同于有脑袋会自己动的自行车一辆，然而当Square抱着能红一个就红一个的心情对其进行精心的形象设计以及专门的宣传之后，陆行鸟的星途开始一片光明。经过《FF Ⅶ》的转型与漂白，这只和鸡一样的宠物正式从友情客串变成了固定班底，行踪遍布世界南北，从雪原到沙漠，从海滨到森林，凡是有脚印的地方就有它的存在。



尽管面临着被骑、被压迫、被无礼的残酷现实，从平民起家的陆行鸟终于顺利走出了自己的道路。《陆行鸟赛车》、《陆行鸟不可思议的迷宫》、《陆行鸟大富翁》、《陆行鸟大竞走》、《陆行鸟大冒险》等纷纷出炉，有了自己的品牌的这个生物，终于可以在之前欺压自己的诸多主角前长吐一口怨气，没有几个人记得《FF5》的男一号巴兹穿的什么衣服长得什么样子，但谁都知道陆行鸟这只好像鸡的可爱生物。

随着最初陆行鸟的发迹，沾亲带故的有血缘关系没血缘关系的都来投奔，世界发生了一场异变，会挖宝的陆行鸟，会放必杀技的陆行鸟，能飞的会轻功的胖的瘦的统统出现在玩家面前，超越时代，超越空间。



经验 [illegible]
若是能不死 [illegible]
其他成功案例 [illegible]

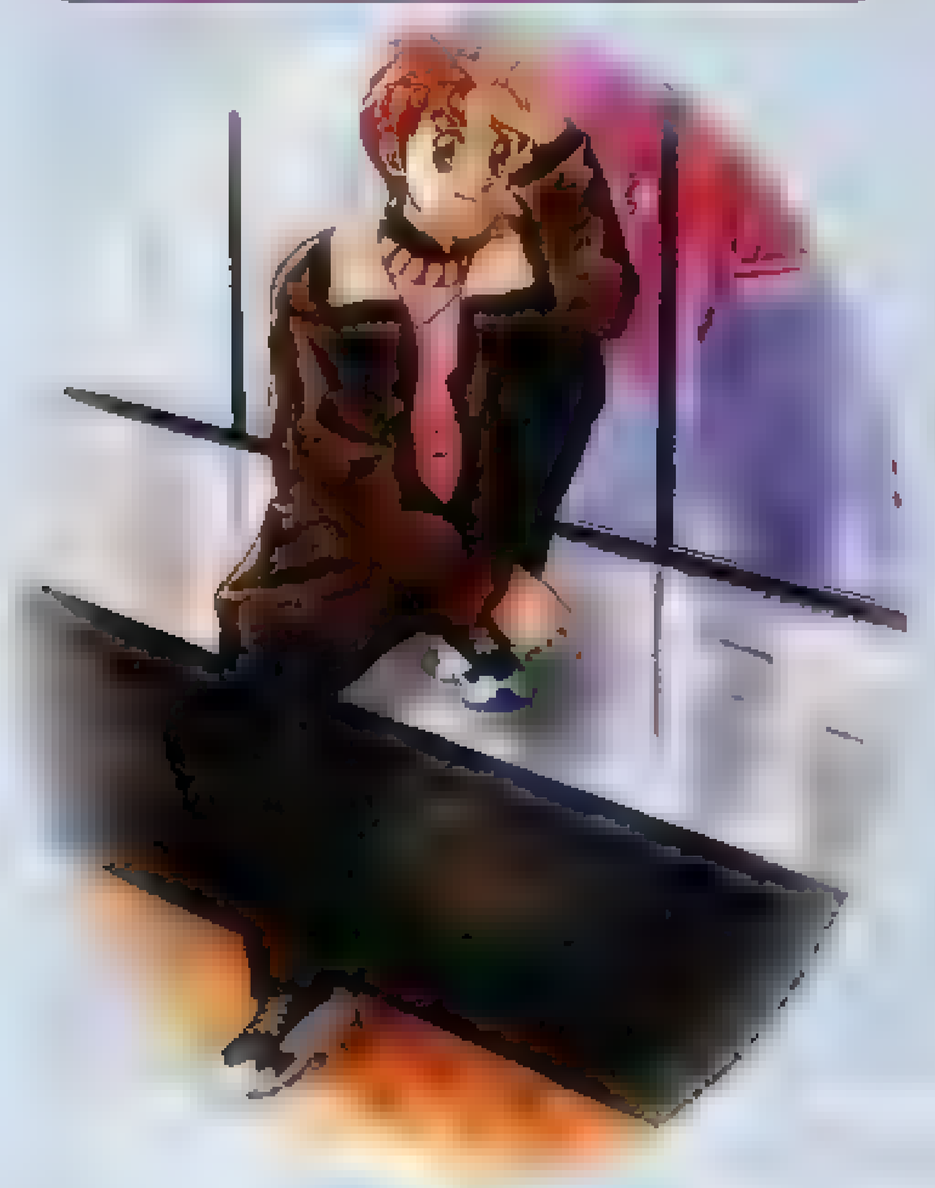






早乙女好雄

种族 人类 来自：《心跳回忆》



早乙女好雄，不是早乙女好色么？唔……被说穿了本质。

作为一个男人，最怕的不是没钱没势，不是相貌猥琐被人拍了照并传到网上被人用PHOTOSHOP改成无数种版本，不是身为死胖子和OTAKU……而是没钱没势相貌猥琐又身为死胖子OTAKU，还从小到大只收好人卡（注）。电车男之所以被羡慕，就是因为收了一辈子好人卡，结果关键时刻抓住机遇，喊了一嗓子便抱得美人归。以至于秋叶原的所有毒男都铆足了劲，满大街搜索被非礼的漂亮女性。但是时机可遇不可求啊，怎么办，只能互通有无，于是我们就看见两个猥琐的男人买手办游戏遇到便开始寒暄：

"昨天是我，今天该你去非礼了。"

"昨天你找上的那个女人算什么啊，救都没兴趣救。"

"不管不管，今天你投入点，让我摆个pose。"

"下次我也要摆哦。"

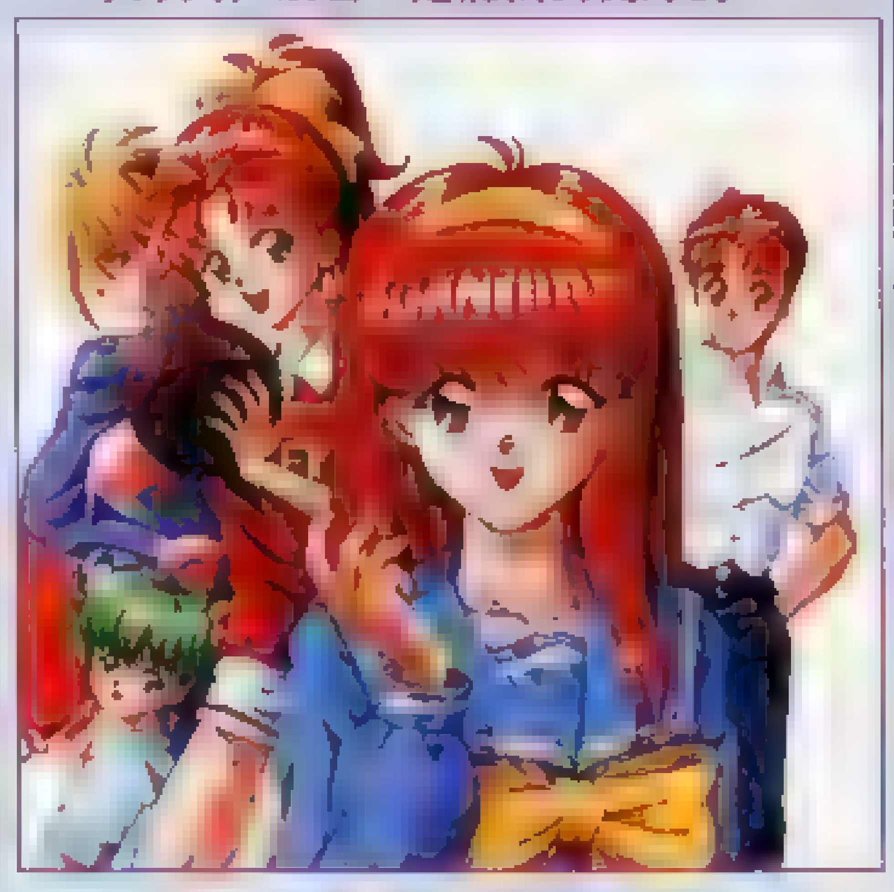
毕竟，幸运如女性向游戏《遥远的时空中》女主角的人不多，身边无数美男子为其出生入死，每天静等差遣，想约谁出去就约谁出去，闲在家里随便写封信，便有人急忙赶来排解寂寞。大多数时候，我们都需要投其所好，这个情况下，你急切盼望的是一本百科全书。

早乙女好雄，绝对是男性第一要讨好的对象，不但家中藏有可爱妹妹一只，更对学校内所有女性的资料喜好了如指掌。上到美艳御姐老师的人生观价值观，下到可爱LOLI的三围，不管是更衣室游泳池厕所还是私人住处，所有能盗摄的地方都会留下他的脚印。藤崎诗织去年夏天做了什么，馆林见晴的小学制服，虹野沙希多久洗澡一次，片桐彩子习惯先穿上衣还是裤子，所有一切，无一不知，无一不晓。有人说他是女性的公敌，有人说他是男人的偶像，有人说他是上帝的使者，也有人说他是制作人员的怨念。然而惊鸿一现的他很快在FANS面前失去了踪影，也许现在他在温泉的底部偷拍走光，也许在高价出售当红明星的私人资料，但不管怎样，他都是一个梦想中的人物。

经验 做人要低调……

成功案例 所有游戏中的道具图鉴，怪物图鉴等

注：所谓好人卡，指的就是女方拒绝男方表白时经常使用的托辞——"你是一个好人，以后一定能找到更好的……"



▲站在美丽女孩背后的这位少年便是所有男生最理想的朋友。

瓦里奥

种族 人类（疑似地精） 来自 《马里奥》系列



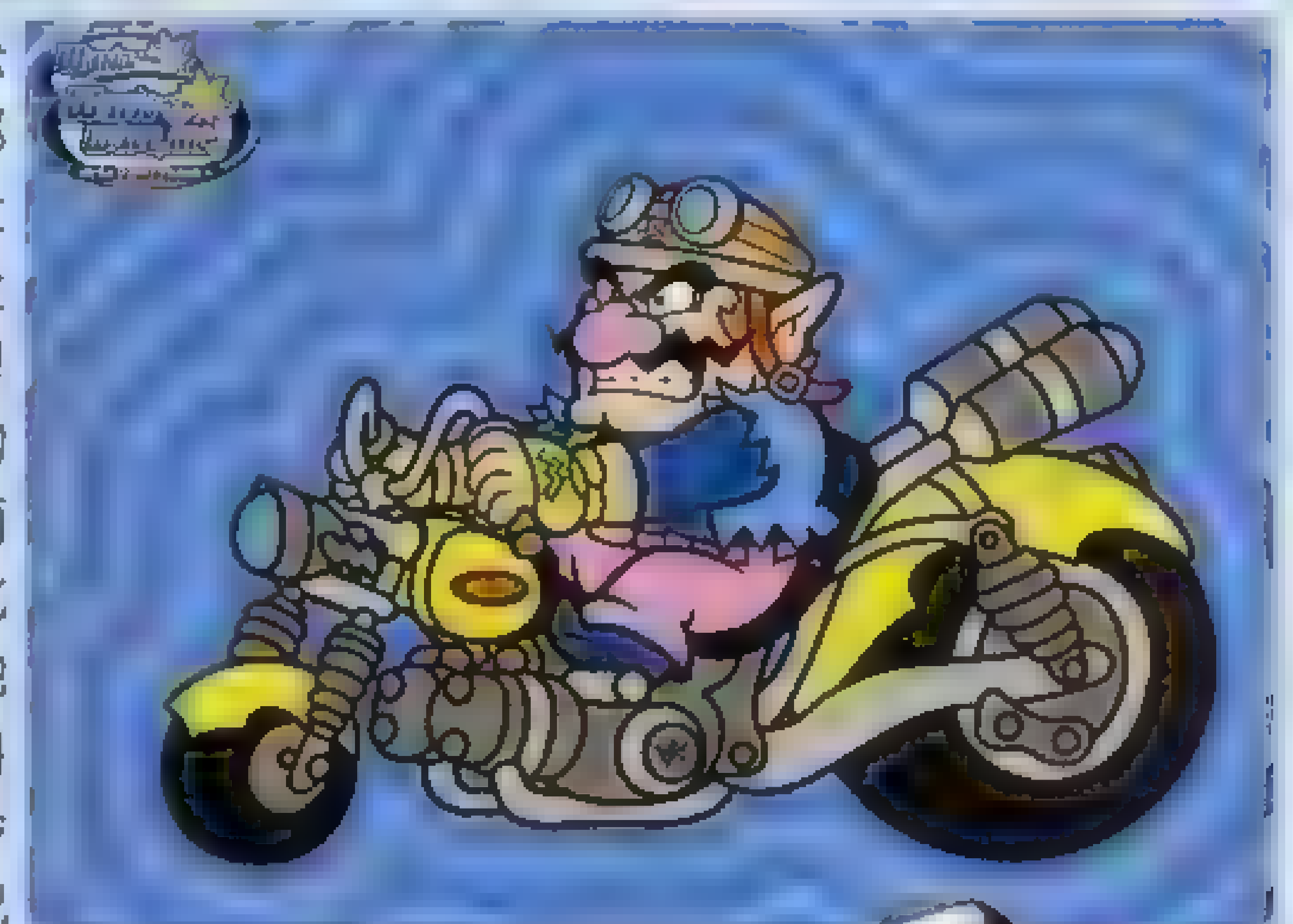
作为一个人，长相不好至少要看起来顺眼，看起来不顺眼至少要有才华，才华不好至少那性格得好吧，如果连性格都不好，我们还能指望什么。瓦里奥的故事就告诉了我们，做反派也能红，不好看照样有人气，小白脸的正直人时代已经过去了，贪婪懒惰猥琐都将成为优点。

瓦里奥的资历也算是老了，从GB时代的《超级马里奥大陆2》就开始与观众见面，初次出现，就理所当然的抢了死对头马利奥的城堡

从这点就看得出瓦里奥比之前那个光抢人不办事的库巴务实

虽然首次的活动失败了，但是这个猥琐又爱恶搞的家伙以此做踏板，一飞冲天。事隔不久，经过修整的瓦里奥再度袭来，此次的气势与上次大为不同，毕竟身子骨看起来就比任天堂那几个当家花旦都彪悍，终于一屁股将大家的宠儿马里奥顶下了主角的宝座，并令其最后可怜兮兮地只在游戏穿版后客串露了个小脸。

抢城堡、偷海盗的宝藏、私吞赃款，除了不抢公主基本什么坏事都做，放屁打嗝，上厕所不冲水，完全放弃了形象的瓦里奥终于踏上了成功的台阶，开始拥有自己的品牌。相比之下，老实本分地一直跟在马里奥身后的路易就太可怜了，人们之所以记住他估计大部分还是因为他那著名的帽子颜色所致……这估计就是被组合单飞后总没有以前红的悲惨宿命吓怕了。之前这么贱格的人不能说没有，但是贱格到这个地步还能被小孩子们天天爱不释手放手里怕摔着的倒真不多。怎么放手里怕摔着了？玩转转瓦里奥你能不怕摔么。



经验 完全不值得借鉴，会被家长打

成功案例 [illegible]

博览古今，成功人士何其多，下面要说的就是其他成功人士，没被分在上面不是因为成功的不重要，做试卷还分简答跟列举呢。注：不接受任何与此有关的申诉。



明眸皓齿今何在，昙花已逝千奈美

来自：《逆转裁判》

千奈美这个小姑娘，她的事迹是值得所有女性膜拜的，从小就懂得杀人越货，栽赃嫁祸，长大了出落出一张天使面孔，更是如鱼得水，必杀技是轻而易举地赢得所有人的信任与好感，之后虽然突然就死了，还是阴魂不散，做了鬼也能出现作案，作为蛇蝎之心的最好解释，从一代一直到三代都有登场机会，被称为"隐藏的女主角"，当年狼子之心公诸于众时引起了一股骚动及男士的哭泣，成功得简直不能再成功。

龙种自与常人殊，惊鸿一现小护士

来自：《寂静岭》



不管《寂静岭》这个系列的怪物一向都具有无数的隐藏含义，不管造型如何颠覆人类的审美观，不管《寂静岭2》的三角铁面人如何代表了主角对自己罪孽的制裁与自省，上下都是腿的恶心怪物是否因为对性欲的压抑才应运而生，总之这个穿了一套白衣白裙，在医院里举着匕首出没的护士怪物都是最深入人心的惊悚，不单是由于出现的太早，大家还没顺利产生免疫力，更是因为作为男性，大多对护士的制服有种奇妙的幻想……

烹羊宰牛且为乐，成功人士威斯克

来自：《生化危机》



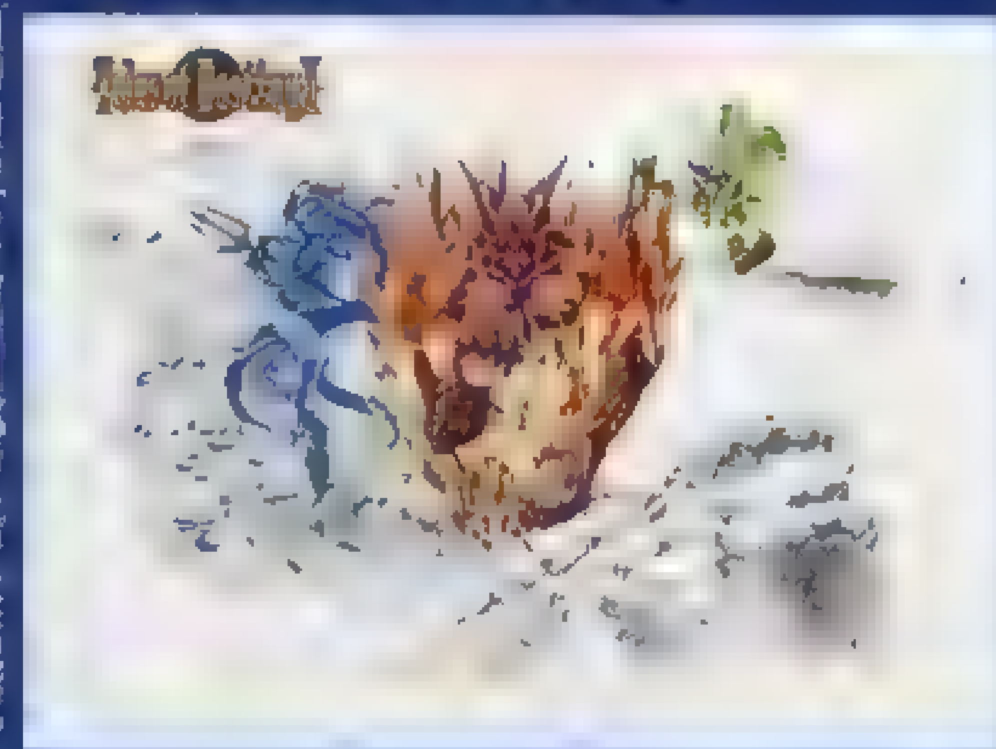
《生化危机》作为一个血腥暴力的游戏，别看它鼓吹男女老幼人鬼蛇神都平等，不管漂亮难看，只要是敌人都要打死，只要是朋友都给予无限帮助，一会给黑人送药草，一会救平民于水火之中，一会嫉恶如仇地与大蛇战得浑身是伤，就算见到美艳的姐姐，只要是敌人，统统一个也不放过。但是，优惠政策一向只对于主角开放，只要不是主角，管你有多牛×，智商胜过爱因斯坦，体力强过威蛋超人，猥琐堪比半熟英雄，心机更胜十二连环，统统都要该死的死，该疯的疯，该被大石头砸死鳄鱼咬死，就绝对不会给丧尸咬死。但就在这样狭隘偏激自私自利的一个游戏中，威斯克以自己的魅力跳出了怪圈，从初代的《生化危机》就作为重要配角出现。

浣熊市里遍地死尸，他没死，背叛了同伴给曝光，他没死，自己把自己变成改造人，还大咧咧在主角跟前晃悠，他也没死，就连整容后的里昂出现，手持火箭筒，身着品牌皮夹克，手挽美国总统千金，眼看着就要往完美大结局奔，还故意把他忽略了，尽管手中沾满同伴的鲜血，尽管克里斯对其穷追猛打，似乎他过得还是逍遥自在，乐不可支。作为一个勇于承担了所有阴谋论的强者，待到他消失的那天，大概也就是《生化危机》变成杀戮危机的一天吧。

横看成岭侧成峰，千变万化大精灵

来自：无数游戏

身为精灵这个配角，从世界诞生的神话时代到怪力乱神的科技时代，虽然时而被人类抓去展览，时而跟人类通婚，时而和平共处，时而大肆战争，反复多变，但它们做的最聪明的事就是——无论如何只有四个常用名。稍微想一想就能明白，某天某时的某个重要地点，热血少年男主角踏上了人生中比较关键的一个转折点，小心翼翼地站在高台上，手中紧握宝石或者魔杖，高喊一声："火精灵召唤！"于是一个浑身都是火焰的红色精灵就突然跳出在镜头前面，或者，男主角也可以高喊一声："水精灵召唤"，那么，出现的将是一个浑身都是水的蓝色温柔精灵。再或者，还可以高喊"风精灵召唤！""土精灵召唤！"反正来来去去都是那么四个常见的精灵。无论是只有魔法与剑的远古时期，还是枪炮坦克飞行工具瞬间转移一起来的未来，只要有元素，都有它们成长的沃土，而且即使要依据游戏风格改变造型，反正牢记红绿蓝褐四大代表，温柔热血老实机灵四大方针，走遍天涯海角也是游刃有余。游戏中出现最频繁的名字是什么，不是Jack，不是Mary，是风火水土四大元素精灵（当然有时候也有什么光之精灵，暗之精灵，命之精灵，时之精灵等等无法完全统计）。出场次数如此之多，覆盖地域如此之广阔，历史如此之古老，几乎是有RPG的地方就有它们的存在，这才叫真正的成功人士。



愁云惨淡万里凝，莎士比亚组

The BOSS&The End

种族：人类　来自：《潜龙谍影3》

好吧，这个世界上，最感动人的永远是悲剧，一部《罗米欧与朱丽叶》感动了千万情侣，《仲夏夜之梦》却只有教授在台上声嘶力竭。你还记得小时候看《妈妈再爱我一次》哭湿了一条手帕，长大了看《泰坦尼克》仍旧丝毫没有长进，就连《忠犬的故事》也能哭得死去活来。随着年龄的增长，我们对于恐惧的抵抗力水涨船高，但对于悲剧的抵抗力却依然停滞不前。各位，不要为自己为某情节的感动流泪而感到害羞，因为那才是人之常情。



The BOSS，一个传说中的人物，她参加过世界大战，加入过SAS英国特种部队、美国绿色贝雷帽组织和海军海豹突击队，每个国家的特种部队信息库中，她都是传奇士兵的头几位。她参加过内华达沙漠的核试验，进入过太空，穿梭在数以万计的战场上，身体刻满战争的印记。这样的一生，已经注定了她的悲壮命运。不用引用资料了，总之一句话，这个人十分之牛。能力越大，责任越大。The BOSS开始为国家鞠躬尽瘁了，被送到天空去接受宇宙射线了，在战场上杀掉自己的孩子他爸了，接着孩子也被祖国抢跑了，跟梁朝伟一样去做卧底天天念叨三年复三年了，最后被祖国义务牺牲，死在自己徒弟手中了。在美国，她是一个可耻的叛国者。在苏联，她是一个制造核灾难的罪人。她的名字将会和"战犯"一起被记入历史。没有人会明白她的苦衷……那就是她最后的任务。作为一名真正的战士，她对此义无反顾。回顾The BOSS的一生，简直就是两个红彤彤的大字：烈士，还是不要证书的。



战争是悲剧最完美的制造机，连小日本村庄与村庄间的武装冲突都能衍生出凄美的源义经与静御前之恋，牵扯诸多大国的《MGS》，英雄绝对不止一人。

相信很多玩家提到The END这个老头都恨得牙痒痒，明明年老力衰精力下降集中力减弱，还能在鬼影都见不着的丛林里一趴趴几天动都不带动一下，不吃饭不喝水不上厕所，体力没了还有光合作用，自给自足得完全脱离了人类的范畴，说他根本就是棵树也没什么说不过去。最可恨的是十分之仁慈，被他打败了想死都死不成，非得送回监狱再跑一大截子路。有这么一个超越了人类的老头挡在爆机的道路之前，不被急死也要得膀胱炎。虽然有无耻的修改时间大法可以让其老死在森林之中，但正义的血统绝对不允许我们抛弃仅存的良心。

要说他苦，他也确实苦，年纪大把还要出来和年轻人拼体力，作为本作中年龄最大却最童真，枪法最准却最仁慈，身材最虚胖脚印却最深的长辈，不光先天就处于绝对不是最后赢家的状态（坚决不杀人），更有可能在还没开始战斗之前就被暗杀（死的不明不白），辛辛苦苦教了个徒弟，结果还被徒弟的徒弟亲手打败（才刚庆祝完百岁大寿）。对于这样一个长者，我们怎能不抱着尊敬与敬重的心情。

血与泪的经验
成功案例

织田信长

特征 无敌大魔神　**来自**《太阁立志传》

本来，以织田信长这样地位崇高的人，是不该在别人的游戏里充当配角的，只有《信长的野望》才是正确的选择。然而，身为名人，就是想修身养性，低调做人也不容易。纵览古今，如他一般跨越各种游戏类型厂商和平台充当奸角的能有几人。过了史实和战国时代，一口气还没松完，《樱大战Ⅴ》里一群人闲得心里发空，琢磨了半天没想出来最后找个什么理由收工，吃了顿饭就合计着把织田给买了，于是千里迢迢从战国奔来充当最终BOSS，你说这能既能拍照又有蒸汽机器人的近代，干他什么事了。





▲《战国无双》中的织田信长可算是霸气十足，连本作的美版都是以他而定。



好吧，这些都是虚构历史，走奇幻系路线，《太阁立志传》勉强算正统时代剧吧，更是惨得死去活来。别看他出场时红光满面意气风发，每个月开一次会，指着你骂十分钟都不打个顿。其实大家都在底下攒着劲呢，时候一到先反再战，烧他的房杀他的人，虽然抢不了他老婆，抢个城弃女人总还可以。别说俺不讲义气，你以为其他人不反是拥护你？他们都等着本能寺之变呢。别指望先灭德川再杀丰臣，一遍不出本能寺还有两遍，SAVE LOAD个几十次，保管一出场你就想往人德川的刀上撞。

血泪感言

成功案例



▲织田信长在"《鬼武者》系列"中的形象演变轨迹。一代最傻，二代最酷，三代最邪。

纵观历史，身世坎坷，命运多舛的配角在游戏世界中确实一抓一大把，为了以示纪念，接下来的环节中，也要缅怀一些具有突出式凄凉的人们，致以表示诚挚的嘲笑。

古来征战几人回，被诅咒的悲壮家族

来自：《跨过俺的尸体》



《俺尸》是一个悲惨的无以复加的游戏，它居然没有主角，惟一从游戏开始到结束都留在玩家眼前的是一个类似管家婆的女人，每天除了报告股市行情收支情况，生了几个死了几个，就是反复提醒你要不要休息要不要存盘要不要出战。由于受了朱点童子的诅咒，整个家族的人都活不过两岁，想想看两岁是什么概念，除去婴儿期修行期，每个月都要出去战到最后一刻，总共加起来才不过10多场，辛辛苦苦把下一代培养到稍稍可以满意的程度，转眼间元服又要急着生孩子保存优良基因，生了几个基本上就脱力过多圆寂了。人生如此反复循环，出生的惟一目的就是修炼到最强生孩子，生完孩子留下基因便能死，连个恋爱都没得谈（见到的人全是近亲），毫无感情也要和神圆房（有些神的长相实在哼哼……），圆完房基本就没救了，运气好的能被封神，之后开始和自己的子孙搞乱伦，运气差的直接就回天堂去了，只有个生平事迹年表用以纪念，运气特别差的，眼睁睁地看着自己的生平事迹滑过，XXXX年生，XXXX年卒，中间一大块空白，也只能默默地转过身去，流下屈辱的眼泪。战胜朱点童子之后，看着长长的族谱涌现过去，当时因为他的死亡捶胸顿足的，现在都不记得脸是什么样了，为了漫长的单调战斗而付出一生，最后还被忘得一干二净，其凄惨的程度谁与争锋。

落花时节又逢君，惨绿杂兵之幸福生活

来自：《恶魔城》、《生化危机》、《忍》、《无双》系列等



只有BOSS战的RPG是无法想象的，只有BOSS战的ACT是难以忍受的，只有BOSS战的养成游戏是令人发指的，为了顺利地画下一个可爱的句号，我们必须咬紧牙关堆出一堆字，没有杂兵的游戏就像只有标点的文章，叹号和句号都是不让接在一起的。《恶魔城》的骷髅，《生化危机》的丧尸，《忍》的杂兵忍者，《无双》的大众脸士兵，刚出现的时候心想打就打吧，打完了这一次就清闲了，结果打完了第一作打第二作，打完第二作还有第三作。明明出来就是让主角用鞭子抽几下，枪子轰个洞，顺便练练杀阵跟连击，你说换谁上不好呢，不会走路，还不会往地上趴了？可偏偏制作人不干，一次为奴，终身为奴，花谢了开开了谢，主角走了来来了走，只有他们还坚持奋斗在战斗第一线，粉身碎骨也没假能放（骷髅是可以无限复活的……）



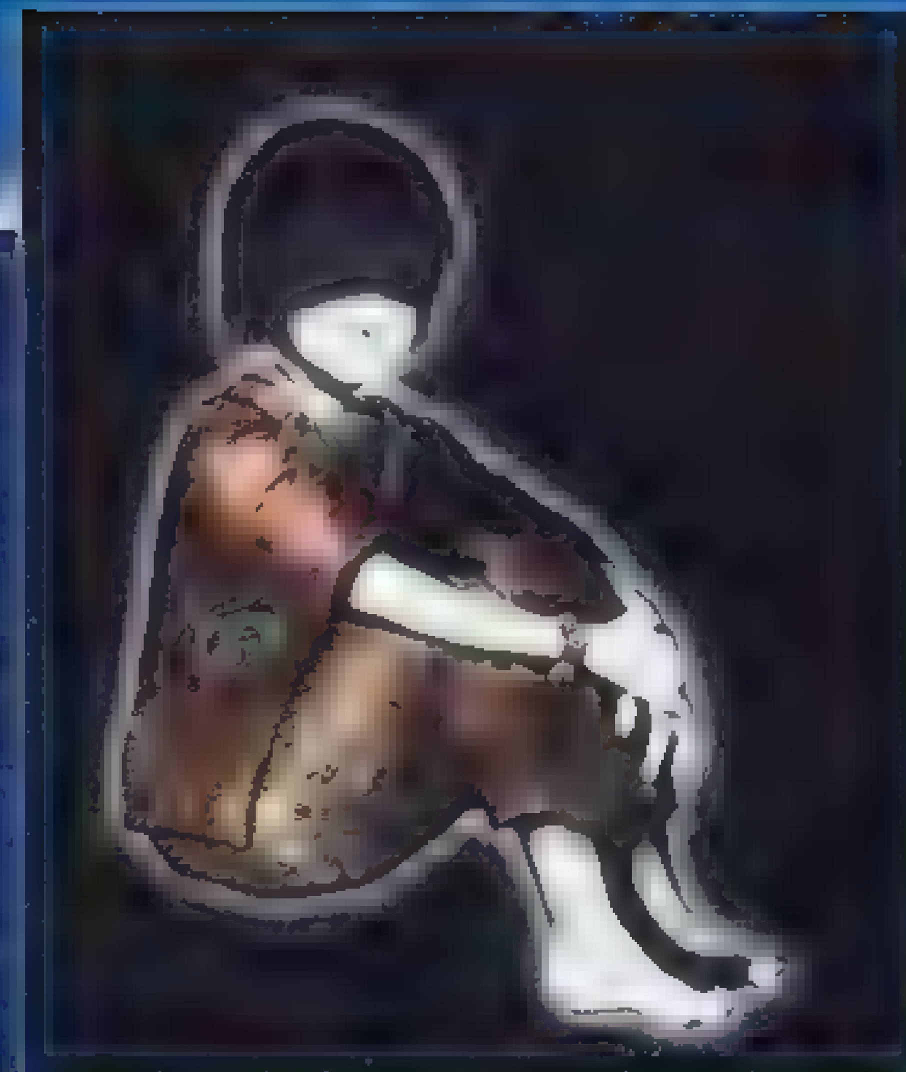
君歌声酸辞且苦，LOLI御姐皆痛楚

来自：《零》系列

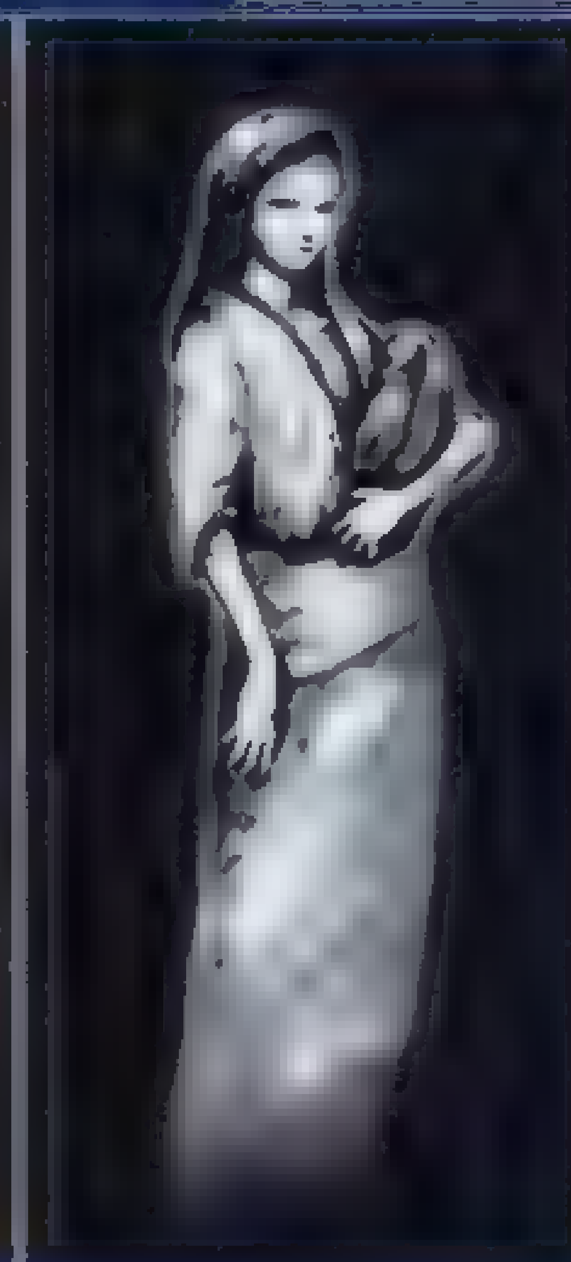


作为恐怖游戏的主角固然很苦，深红小LOLI没爹没妈，就剩个哥哥还跟女人跑了，天仓姐妹一个跑一个追，最后还是两个缺一个，御姐怜倒算安乐，死了个生不带来死不带去的男朋友，还把一群苦痛少年都拉来陪葬。但是这些苦楚比起自己得到的名利来说根本不算什么。要说凄凉，主角永远比不上BOSS，BOSS终究胜不了杂兵。作为《零》系列的杂兵，做来做去都只有几种选择，不是特定时间特定地点出现一会，连个上镜机会都未必能有，就是无日无夜窝在箱子后面，地板下边，墙壁的缝隙墓碑的表面，主角还能休息一会存个档磕几颗药，他们却只能用期待的眼神乞求主角的照相机可以稍微往身边闪几下，若是不幸没能被发现，直到最终BOSS吃饱喝足杀了够本出来应战被打死了，才能抬起疲倦的双眼回家洗个小澡。一天两天不算什么，长年累月这么下来，腰肌劳损浑身酸疼自然不会少，也难怪被玩家发现的时候都面色苍白，浑身宛若无骨，再不然就是气势嚣张地跳出去，屁滚尿流地被打回来，不论是浮游灵地缚灵还是怨灵，不论年轻美貌还是年老色衰，差别只在于拍出照片的效果好坏，总之均逃不出此命运，也难怪每次出场都必定怨声响彻云霄。











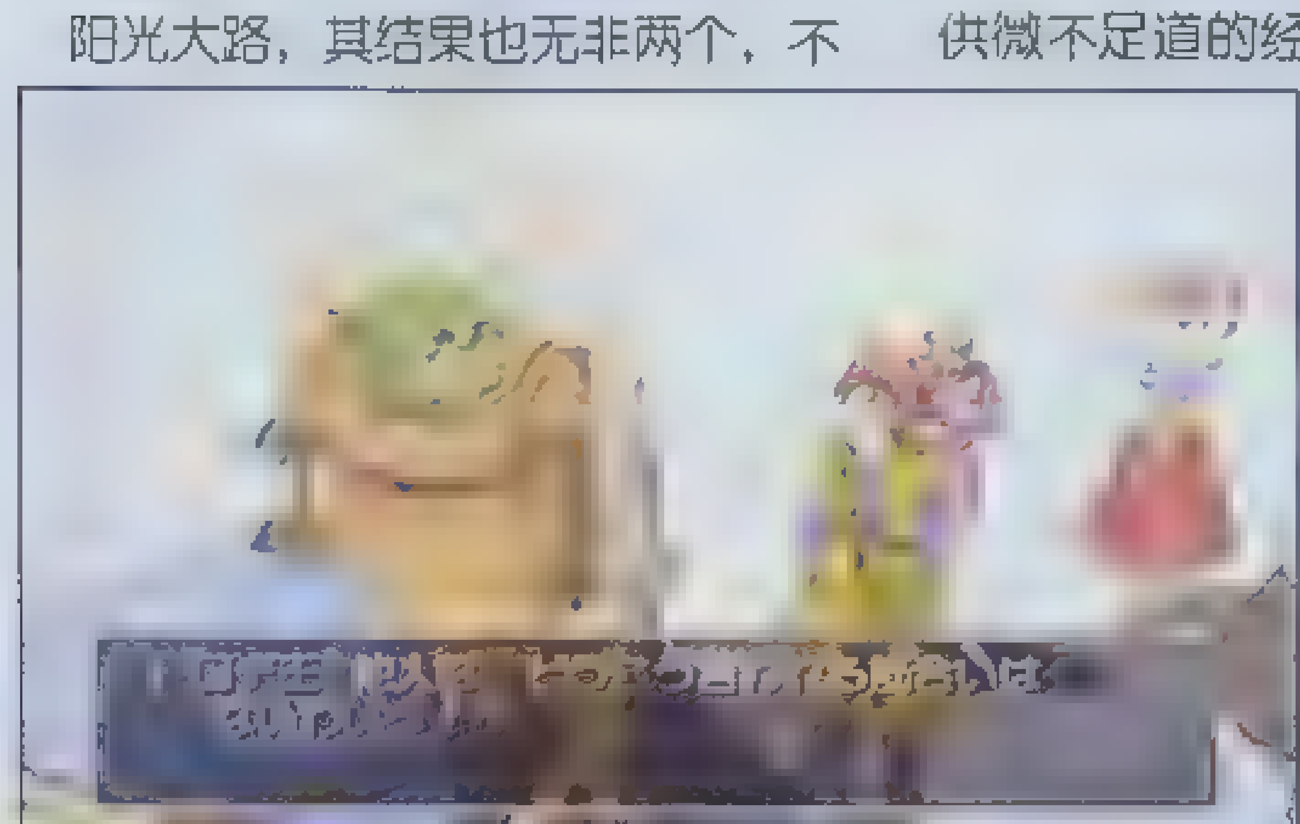
人不下贱枉少年，人贱人爱组

托罗蒂国王

种族　疑似那美克星人的地球人

来自　《勇者斗恶龙Ⅷ》

身为一个RPG的国王，最好的生活方式就是乖乖地坐在城堡里面等着勇者的光临，一辈子要么就遭遇巨大不幸，女儿被抓，宝藏被抢，王位被夺，国家被怪物侵略；要么就干脆自己动手，烧杀抢掠无恶不作，大江南北怨声载道；除了以上的两条阳光大道，想走出自己的道路，做一个平平凡凡的小国王，将国家治理得和平安定，人民幸福美满，倒也不是不可以，只是要面临没有戏分的尴尬场面，国将不国而已。但是，就算乖乖地走了阳光大路，其结果也无非两个，不然就是被勇者救助，送出一笔丰厚的奖品，必要的时候要献出自己的女儿，不然就是等着被勇者一刀砍掉脑袋，最后还发现自己连个小BOSS都算不上。毕竟，《浪漫沙加》的皇室兴衰录，《FF VI》的艾德从军记都是少数，在这个王子当道，公主远行，贫民翻身作主人，魔王之子杀父平天下的世界中，身为一个类似尼加拉瓜国王的中年大叔，人生只有安下心来做好当大众脸的觉悟。



《DQⅧ》的这个国王，本来充其量也就是坐在王位上面，嘤嘤哭泣几声，诉说自己和女儿被魔王变成丑八怪，请求勇者拯救世界的人物，从头到尾除了说几句废话，提供微不足道的经济援助之外别无他用。但是，这次不同了，在这个永远都是勇者拯救国王的游戏中，国王终于放下了自己长久以来背负的宿命，带着自己的女儿，以身体回报勇者，拥有了几百年后都值得在族谱上大书几笔的丰功伟业。虽然他也就赶赶马车，活跃活跃气氛，必要时摊出双手，以阿拉蕾般的甜蜜可爱扑腾扑腾向前飞奔，直到故事终结，魔王消失，公主出奔，都没有做什么惊天动地的大事来表现自己的贱格，但是，只要有这样一件小事，就足以证明他在今后的漫长岁月中都是数一数二的烂人。



在我们看到公主从马变回原型的时候，眼前不禁一亮，千万个小天使开始在空中飞舞着抛洒花瓣，其震撼犹如看到本以为应该毁容的神罗总裁揭开面纱，露出了白净俊朗的小脸一般。与此同时，我们将目光移向国王，这个被诅咒变成奇怪绿色那美克星人的伟大领袖，拥有如此美貌女儿的成熟父亲，背负了悲惨宿命却仍努力抗争的不屈之魂，本来面目究竟是怎样的惊艳呢。当然，之前我们都做好了心理准备，有众多的例子在前，越是好奇的真面目，制作方就越不能轻易让他公布于众，越是关键的噱头，就越要未完待续。出乎意料，国王的原型随随便便就出现在我们面前，一时间从克里特群岛到南太平洋沿岸都发出了一阵惊天动地的悲鸣。

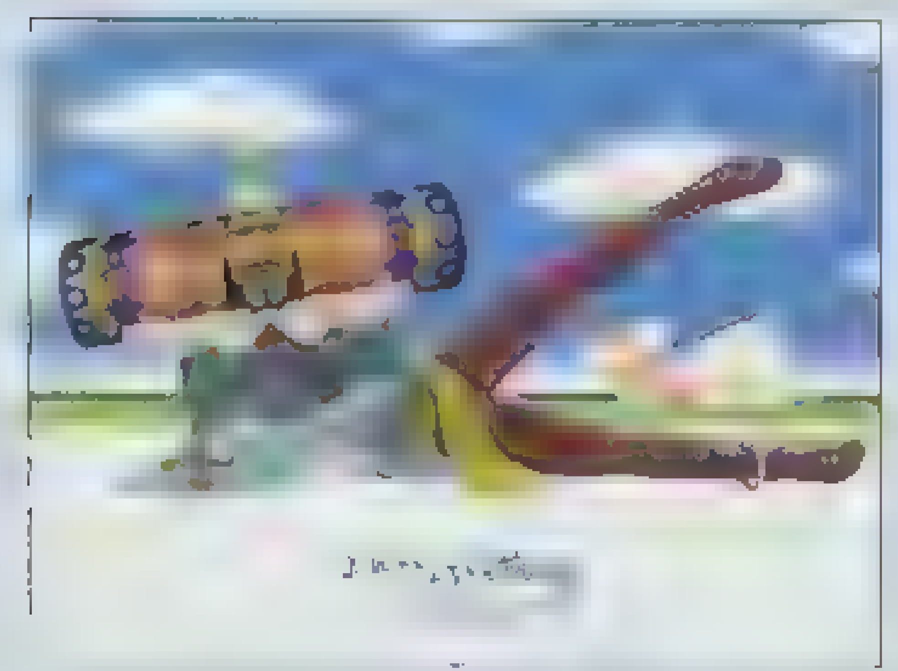
…　它真的被诅咒了么，根本没有区别吧！……

得奖感言

成功案例

国王

种族 外星生物　来自 《块魂》



人见人爱块魂确实是人贱人爱块魂，整个游戏从里到外，从屁股尖到嗓子眼，都由衷得散发出一股如假包换的贱味。

世界变成了方块的乐园，人跟动物都是电脑脸。贱格。

小的时候踢你撞你打你，隔了远远看到还要冲过来踹一脚，大了以后见到便哇哇大叫转身就跑，脑袋上冒出个叹号，还边挣扎边扑腾。太贱了。

满街撒钱等人捡，章鱼长在火山上，糖果蛋糕盖房子，男女老少一张脸。简直贱格到爆。

然而在这个贱格得无以复加的世界中，偏偏还有一个贱中之贱，滥上之滥。作为关键人物，万恶之源的国王，在一代中出场还勉强能算正常，最多长了张彪悍的方块脸，时不时摆出让人想抽的pose。到了《人见人爱！块魂》，小宇宙突然轰隆隆得来了个大爆发，一会在读盘的时候刷拉刷拉嘴巴往外喷字，一会扛着条占据整个屏幕的硕大身躯在玩家面前罗里八嗦，吸得正到好处的时候突然冒出来废话，毁灭星球用的居然是嘴巴里含了不知多久的牙签。最欠的是吸1000米大球时，还会跑到天空上面飘来飘去蠕动着笨重的身体和腿毛吐彩虹，一幅来吸我呀来吸我的贱格样，实在是讨打到空前绝后。有这么一个国王身教重于言教的熏陶之下，可爱的王子公主们也有样学样，平行四边形还穿比基尼的，脑袋上顶了个自己的，屁股下坐了条木马的，骑着蟑螂趾高气扬的纷纷出场，发出了地球已经被我们占领了、占领了的宣言。



得奖感言

成功案例

轮盘之魂

种族 出差到欧洲的日本魂　来自 《影之心2》



2004年，一部《影之心2》突然以其恶搞与颠覆的精神红遍大江南北祖国各地，而其中的打工族轮盘之魂，更是成为了诸多圆形环状物心目中无与伦比的偶像人物。轮盘之魂是个什么样的人物呢，简单来说，看起来似乎是一个被钢丝吊在半空中的三轮车车轮(一定是三轮车，轿车卡车自行车火车都不行)，车轮的中间挂了一团会抽搐的火焰(一定要是会自己抽搐，风吹雨淋鞭子抽打都不算)，如果还是想象不到，可以把神威看做一股熊熊燃烧的三昧真火，参看《X》有关命运之轮开始转动的构图。

事实上，说轮盘之魂贱格实在是件很失礼的事，在他掏心窝子的诉苦里，我们都知道了这个可怜人的幕后生活，演了个很不显眼的角色，仍是努力认真地工作，房屋贷款还剩三十年，家里一妻一女等着吃饭，拼命在角色中注入灵魂，结果依旧被主角们毫不客气地戏弄。人到中年，陷入了犹豫与不安的漩涡中无法自拔。但是，没办法……谁让《影之心》太恶搞了呢。身为一个惟一用处只是咬文嚼字念台词和给道具的剧情人物，本来就该和每天晚上的新闻联播一样，来的毫无新意，不来却又有些奇怪。这个轮盘之魂，先跟主角闹别扭发了通牢骚，第二次见面很不好意思地开始道歉，让主角一套两套就说起了自己老婆孩子，说完了不罢休，嗲声嗲气COSPLAY老婆女儿还上了瘾，一家之主的慈爱模样溢于言表，最后还苦着一张小脸诉说起自己担心老婆有外遇……你见过新闻联播说外遇么。在《影之心2》中顺利完成了自己的使命后，轮盘之魂退休了，而出现在《影之心 新世界》那条不引人注意的小巷旁边的则是　他那可爱的女儿亚弥……大家大概早就翘首企盼这一天的到来了吧。

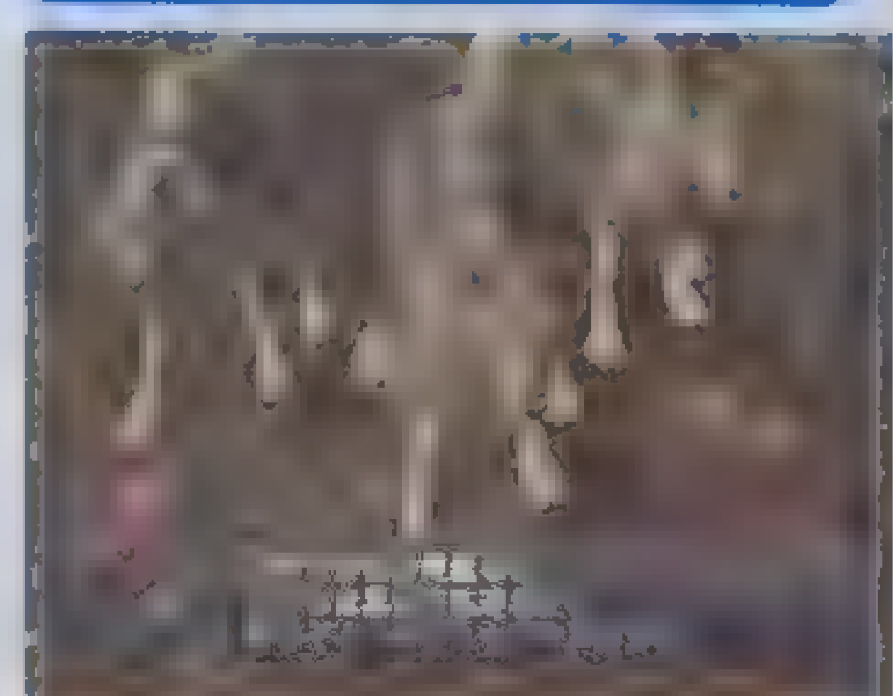
得奖感言

成功案例

好吧……照例，下面是入围奖的得主，同样，之所以是入围，不是不够欠，而是欠的不是时候，以上言论不接受上诉。

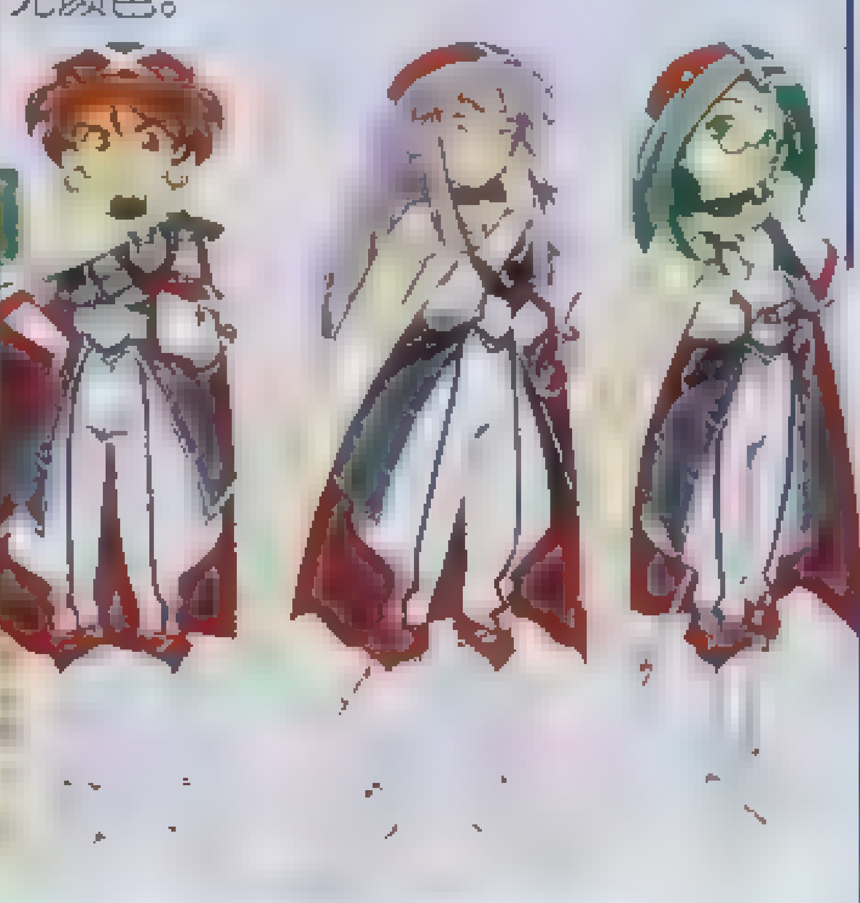
千树万树梨花开，三人战队大集合

黑色三连星(《影之心》)
漆黑之翼(《重生传说》)
DT三人组(《格兰蒂亚》)





其实这三个实力派组合，不管拿那个出来单独说都足够让人心中发毛，且战且败，且败且战，百折不挠，生死相随，没用麻烦罗嗦又爱耍宝，还爱在不该出现的时候出来抢镜头。话说到底，身为组合就是比一个人占便宜，就连犯贱都犯得别有一番风味。艾斯奥特曼在半空中摆pose摆半天，连个怪兽都不理他，基纽特种部队一出队形组合，顿时间千万粉黛无颜色。



心有灵犀一点通，古，古怪的无话可说

约阿西姆(《影之心2》)
弗兰克(《影之心 新世界》)

《影之心》实在是个怪人俱乐部，有莫名其妙对圆柱状物体有兴趣，从邮筒到无敌战舰，都理所当然“拿”来当武器的人；有莫名其妙对长条状物体有兴趣，从沙漠的仙人掌到加勒比海沉船上的甲板，全部可以改成忍者刀的人(他们真不是亲戚么)。随取随得，信手拈来，不仅省了买武器的钱，还能感悟到以气御剑，飞叶伤人的真谛。

紫禁之殿，月圆之巅，一剑既出，天外飞仙。

停杯投箸不能食，骚扰的与被骚扰的

炸弹(《铃木爆发》)

作为《铃木爆发》这个拆弹游戏的主角，确实过得很难，打个电话发现电话是炸弹，坐电梯回家发现佩枪是炸弹，终于到家了被送了个包裹，打开一看一盘磁带当然是炸弹，拆光了坐下来吃口饭，饭粒里藏了个炸弹，不吃饭改吃橘子吧，整个橘子还是个炸弹。玩魔方魔方是炸弹，开房门门锁是炸弹，换个环境去日光浴，整个大海都是炸弹，什么都干不得了，对着月亮发呆，月亮都变成炸弹了……



作为配角兼道具，如此猖狂的简直闻所未闻，就算是最后都被拆了，俺们出镜率就是牛。

在本文即将结束的最后时刻，为广大仍在无名之路奋勇前进的配角们，我郑重引用著名老套史蒂芬点周的一点小经验，向大家推荐这本名为《一个演员的自我修养》的书。在经过系统的学习之后，大家都会了解，征途是十分漫长的，前途是异常悲壮的，过去是无比凄凉的，未来是仍然黑暗的……



文 阿修罗

[攻略选解]

Castlevania Curse of Darkness

恶魔城 暗黑的诅咒	Konami	A·RPG
PS2	Castlevania Curse of Darkness 2005年11月1日	美版

闲言碎语不要表，说一说新的《恶魔城》它叫《暗黑的诅咒》！

对于《恶魔城》的3D化，有很多人持有否定态度，哪怕他们根本连半个小时的游戏时间都没有达到。作为支持3D《恶魔城》的笔者来说，批评这些玩家似乎略显不公。不过，俗话说得好，要想批判一件事物你首先得了解它的每一个细节，那些只顾着说不好却没有亲自玩过游戏的朋友们，你们能否先静下心来好好地将游戏的各个模式通关，等到那时再来批判也不迟啊！（扭过头来对众多喜爱本作的同好说：只怕到时他们也会加入我们的行列哦！）

不管您喜欢还是不喜欢3D的《恶魔城》，都请听笔者一句忠告：这是一款需要玩进去才能知道妙处的游戏！

本来这次攻略预计是流程、研究、剧情一期完结的，没想到地图占据了太多空间，近二万字的剧情小说只能放到下期了，大家请千万不要错过啊！

系统篇

基本操作 Controller

左摇杆	角色移动／光标选择	△	使魔的技能／取消
右摇杆	视角变更	R1	防御（可移动）
十字键↑ ↓	选择使魔的A.I.类型	L1	切换回追尾视角
十字键← →	选择使魔的技能	R2	开闭锁定功能
□	普通攻击／确定	L2	切换锁定目标
○	终结攻击／调查	SELECT	开闭地图界面
×	跳跃／确定	START	开闭状态菜单

注：R2的锁定功能是一个开关，按下以后系统会自动锁定场景内的所有敌人，若当前的锁定目标死亡则会自动转向另外一个目标，直到所有敌人死亡或玩家主动关闭该功能，锁定状态才会解除。（部分敌人钻地时也会解除锁定）

特殊操作 Special Moves

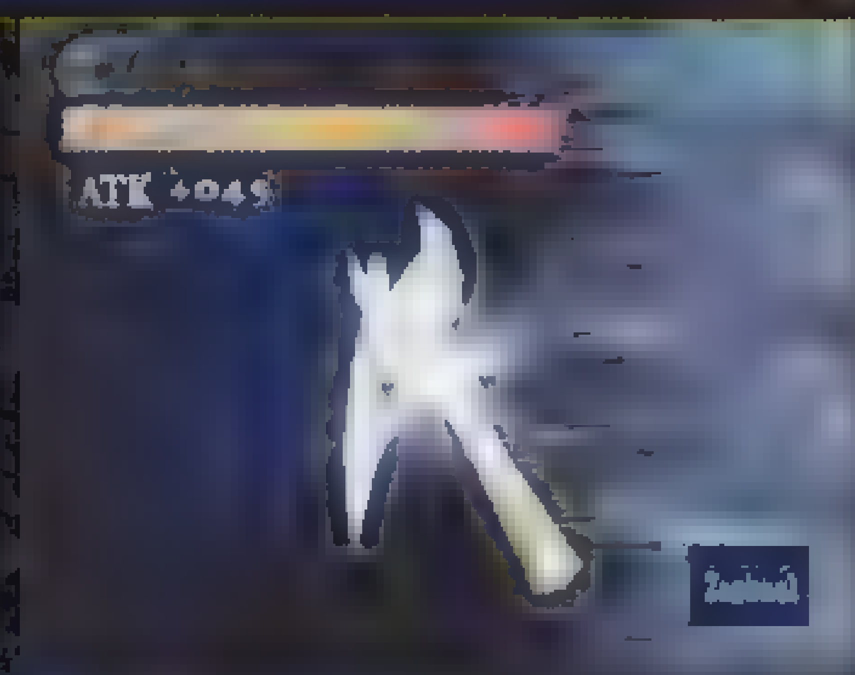
R1+× 紧急回避，连续输入两次则为2段回避，配合左摇杆可以向不同方向进行回避；回避动作中具有一定无敌时间。大部分连击动作都能通过紧急回避来取消，部分招式需要在特定动作结束后才能取消。

被击中瞬间R1 完美防御，以没有防御硬直的状态防御，可以防御那些能破坏普通防御的招式；成功的话，会中断大部分敌人的攻击动作并令对方陷入较长的硬直状态，同时使魔会回复少量MP。理论上完美防御可以在任何时机使用，包括移动中、攻击中以及空中。

出现"CHAIN"时□／○ 连携攻击，成功后使魔会瞬间移动出现在敌人身边进行追加攻击。不同连击后的连锁攻击其特殊效果也是不一样的，包括吹飞、浮空以及致晕等多种效果。"CHAIN"只会在玩家不使用妖精型以及南瓜头时才会出现。

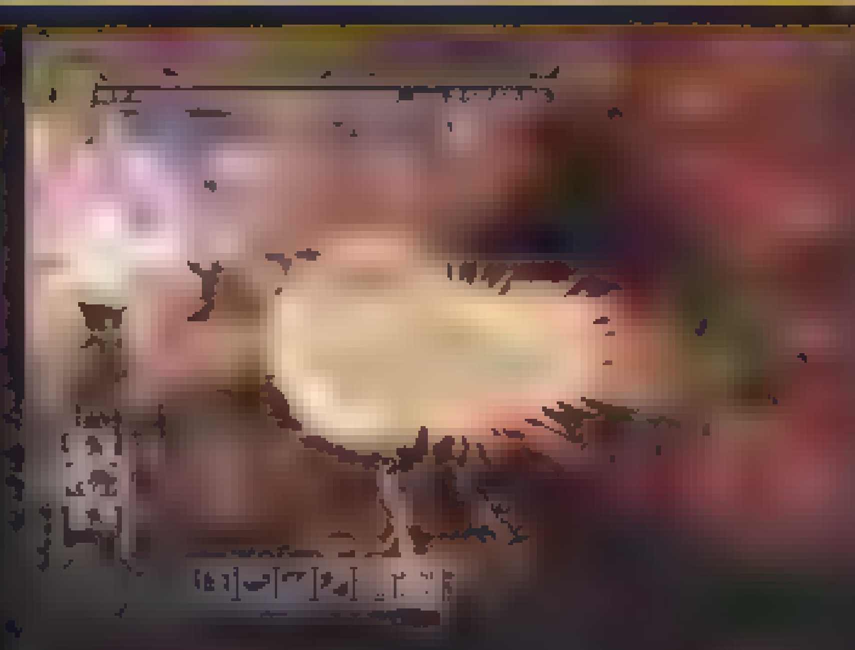
道具合成 Combine

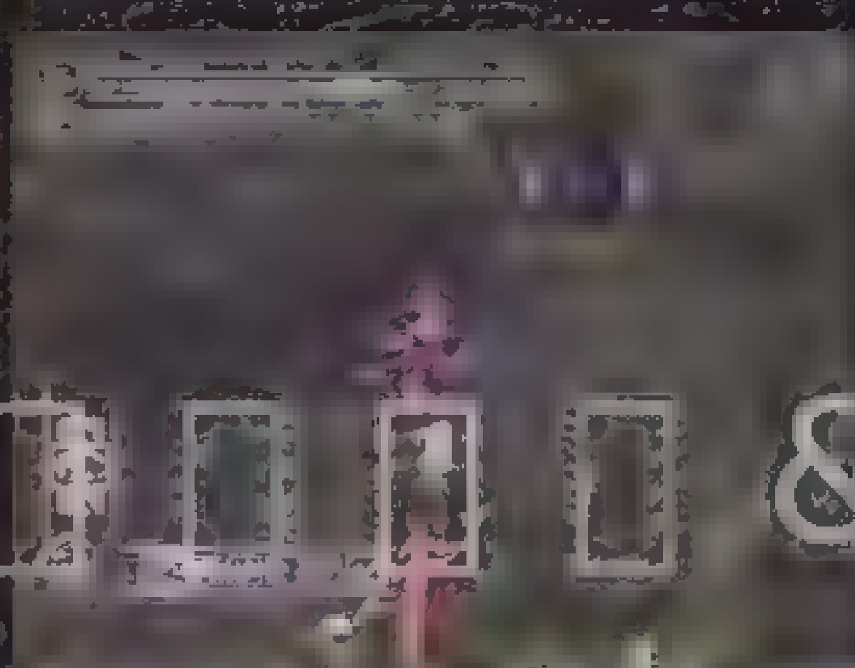
这是本作新增的一个系统，玩家可以利用敌人身上掉落或偷窃而来的素材来合成各种武器、防具装备。本作中玩家基本上不会捡到或是从敌人身上打出什么高级的武器和防具。惟一提升装备精良度的方法就是收集合成材料自己合成装备。关于具体的道具合成配方请参看攻略正文最后的附表。



偷窃系统 Steal

本作中，敌人除了会在被击倒时随机掉下一到两种道具外，身上总是会携带有另外一种完全不同的道具。这就需要用到偷窃这个新的系统了。当玩家取得偷窃的Tips以后，按R2将敌人锁定，在锁定框变成紫色的时候与敌人近身处按下○键即可偷取敌人身上的道具。锁定框变色的偷窃时机对于每一种敌人来说都是不同的，大部分敌人的偷窃时机都出现在他们进行一些相对来说动作变化幅度较小的招式时，[illegible]是挣脱其投掷技时才会出现。

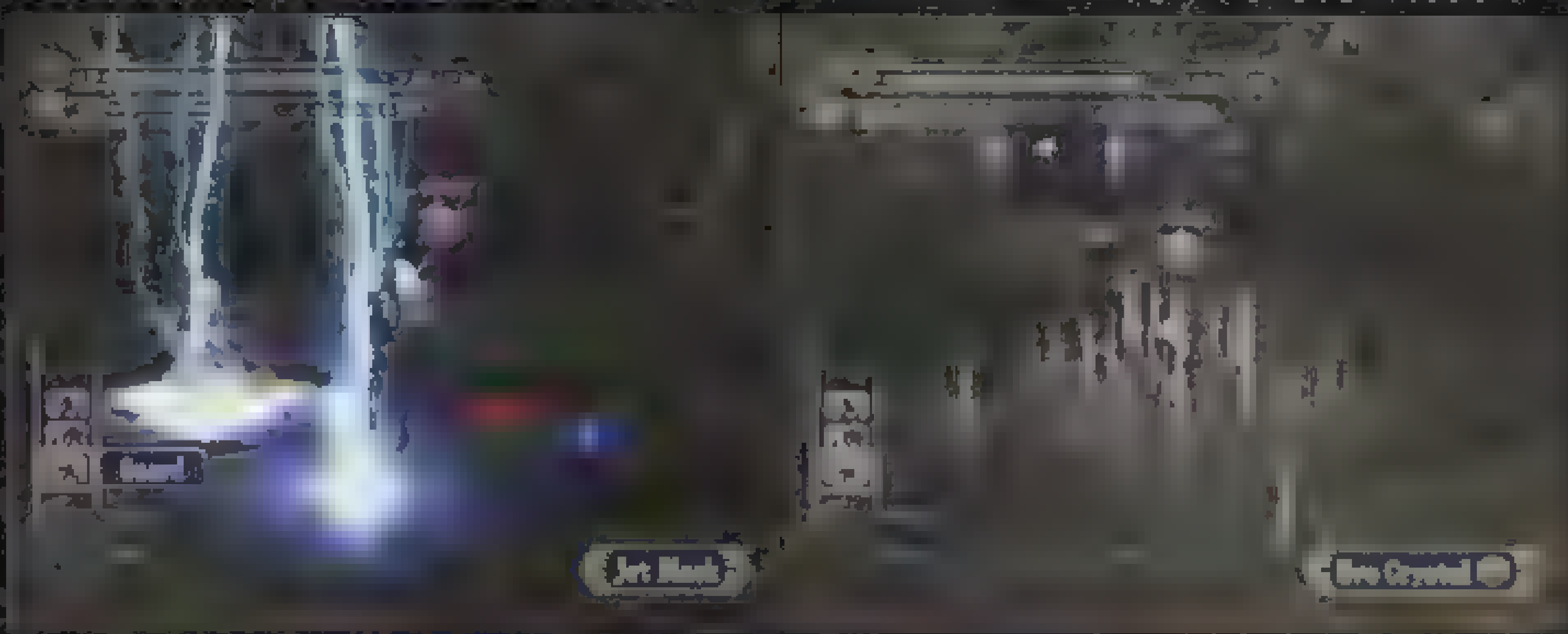




3DM-SMV
www.plumbook.cn
©1986 2005 KONAMI

连击系统 Combo

前作中系列首次引入了连击的概念，而本作的连击系统则依托于多武器装备系统之上——不同系列的武器拥有不同的连击动作，同一系列的武器则拥有不同的连击数。即使是同一系列拥有同样连击数的不同武器，根据它们特性的不同，其终结攻击也有不同的特殊效果。



使魔系统 Innocent Devil

使魔是本作的核心系统，战斗以及解谜都与它息息相关。使魔的体力以及魔力同化为MP，当它们受到攻击或者使用特技时MP就会减少，当海克特杀死敌人取得红心或者完美防御成功，使魔的MP就会增加。使用不同的武器打倒敌人可以获得各种不同颜色的进化水晶，当使魔吸收一定数量的特定水晶后就会朝不同的方向进化。每种使魔都有多种进化方向，而每种进化出来的新形态使魔所拥有的技能也是完全不同，更关系游戏中许多



重要的谜题。游戏中使魔经常会产下一些类似蛋的碎片，玩家可以在茱莉娅的商店中将其精炼为新的使魔。关于使魔的具体情况请参看攻略正文最后的附表。

攻略篇



注：本攻略正文部分只介绍通关的流程以及部分重要道具的拿法，支线的谜题破解法请参看地图部分的相关提示。

荒野之废城

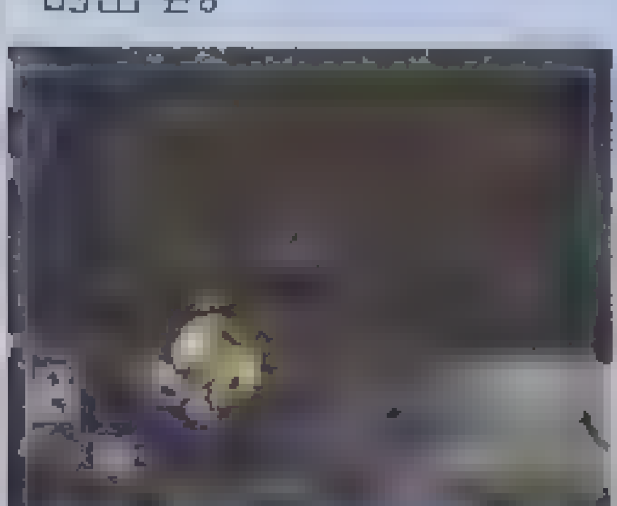
游戏开始时海克特出现的位置在废城的入口处。此时若往回出城，沿山道走到底就可以得到小回复剂（Potion）1个。若玩家开始新游戏时所用的记忆卡中存有前作的记录，则小回复剂会变为古代人偶，不仅可以当作全回复道具，还可以在后面的商店中卖掉换很多钱。

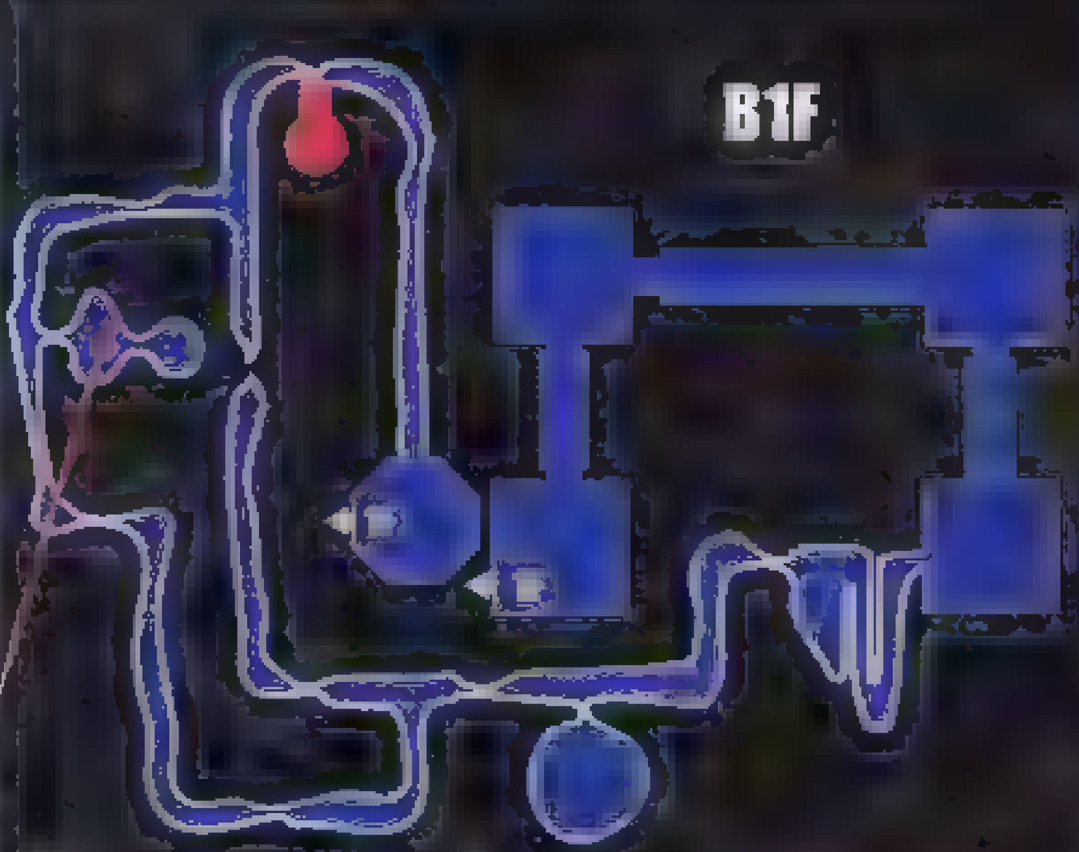
进城以后第一个敌人是在当时比较强大的角斗士，战胜它以后封印住通路的铁栅栏开启。（今后，在游戏的流程中玩家经常会遇到这种封印大门的铁栅栏，这时只要将房间中的敌人全灭就可以解开封印了。）战胜角斗士以后正前方是一个记录点，在门口还可以取得一张Memorial Ticket。从记录点往右会进入城堡地下，不过目前道路被封住了，只能取得大门前的Potion。往左侧通路前进，取得路上的紧急回避Tips后来到城堡2楼。2楼有本场景的地图，取得以后可以开启这一大场景的默认地图（灰色），但是隐藏的地点在此地图上不会注明。沿2楼的道路走到底，在深绿色大门后的房间内可以取得游戏中的第一个使魔。这个使魔属于Fairy Type，主要会帮助海克特进行回复以及辅助工作，特殊能力是开启被封印的宝箱以及提示可疑地点。离开这个房间后开启宝箱取得特殊道具"龙之纹章"。

返回之前无法前进的地下大门处，用龙之纹章解除封印进入。从这里经由地下前往城堡的另外一部分。路上会遇到死路，这里有合成道具的Tips，从此开始就可以利用各种合成道具自己制造武器防具了。按照妖精使魔的提示打断一个支柱则会形成新的道路。沿道路前进遇到的第一个封印宝箱中隐藏有使魔进化的Tips。从此开始使魔就可以通过取得进化水晶而进化至不同形态了。沿道路一直前进就能来到废城的4楼。记录以后进入BOSS屋就会进行游戏中的第一次BOSS战。



敲碎这里的酒桶不仅有机会得到酒水，更能发现隐藏在酒桶后面的密室。





疯狂铠甲

这个BOSS的攻击力还算可以，不过攻击动作很慢，注意防御的话应该不会受到很大伤害。加上使魔拥有回复体力的技能，玩家又已经合成出了一些新的装备，所以只要海克特的等级不是太低，想在这一战中战死还是不太容易的。除去用手中的武器攻击外，BOSS偶尔还会将自己的头部砸向地面，此时可以到它身后对它进行偷窃。不过此战时尚未取得偷窃Tips，所以只能到后面的BOSS RUSH模式中才能偷到。

将BOSS的第一形态击败后它会变身，同时攻击方式也会发生一些改变。其中最大的变化就是增加了全方位喷火的招式。对付第二形态最好近身猛攻，离得太远反而会被火焰干扰。战胜BOSS以后出现吊梯，坐上以后就能够进入第2大场景。



在游戏中，只要将SELECT和START同时按住几秒钟，游戏就会立刻跳出标题菜单。对于第一次BOSS战就把道具打完的新手玩家来说，相信这是很有用的技巧。

巴耶赫特山脉

反复进出BOSS屋外最后的记录点前可以刷出金色骷髅来，它身上可有1000G和珍稀的素材Miracle Egg啊！



血骷髅用平常的方法是杀不死的，只有利用魔法师型使魔Nautilus Rod的净化能力才能彻底解决它们，从而进入被封印的门后。



离开废城后不多久就会遇到封印之门。进入右侧的使魔屋取得格斗型使魔，封印之门会自动开启。山脉地区地图最大的特色就是岔路多，很多岔路都通向同一个地方，最好经常查看地图以免迷路。山道中某处洞窟中藏有完美防御的Tips，相当重要，必须取得。一直沿右手边的路走，很快海克特就会遇到女主角茱莉娅。剧情结束后海克特处于一个十字路口，背后是来的道路，左手是一道暂时无法开启的铁门，正前方的房间是目前无法使用的传送点，进入右手边的道路后马上就可以看见茱莉娅的商店以及记录点。茱莉娅的商店中可以购买各种基本回复道具以及最低级的武器防具，此外还可以进行使魔的精炼以及整理。作为整个冒险的大本营，玩家只要使用Magic Ticket就能够立刻回到这里。

离开商店后继续前进，在下一个出口前可以得到偷窃Tips。从此开始海克特就可以偷窃敌人身上的道具了。山路虽然蜿蜒曲折，但是总体来说并没有什么太复杂的地形。中途会遇到大炮袭击，解决掉炮手后可以操纵大炮，破坏掉对面的两门炮台和拦路的木栏后才能继续前进。一路向西北方前进，在山顶会遇到这个场景的BOSS。战胜BOSS以后，从山顶的另外一个出口离开，就进入了第3大场景。



从这个地方用飞行型使魔的滑翔飞到对面的平台上可以取得一个HP MAX UP哦！估计会被不少人忽视掉。



这里原本是一个大瀑布，玩家是无法进入的。只有到回廊的剧情结束，瀑布消失，才能回到这里进入隐藏的区域。





翼龙

BOSS的弱点在其头部，只有攻击那里才能对它造成伤害。它主要的攻击手段是吐火、甩尾巴或是原地起跳发生冲击波。当它以头砸地时，可以趁机跳上它的背部。此时，翼龙会带着海克特飞上高空。这时的翼龙不会对海克特进行攻击，而海克特则可以放手一搏。一段时间后，BOSS的锁定框会变成紫色，可以趁机偷窃道具。很快，海克特就会被甩下龙背，不过落地时不会造成任何伤害。当BOSS的HP少于1管时，它会增加一种新的攻击方式。就是飞上低空，从空中一边喷火一边俯冲。只要保持锁定状态，当它俯冲过来时向两边移开就可以轻松避过。这可以说是毫无威胁性的一招。

加里波第礼拜堂

离开山脉没走几个路口就会发生剧情，剧情结束后就可以进入礼拜堂内部了。礼拜堂的结构十分正统，大多采用了左右对称的形式，赶流程的话同样格局的地方只走一边就可以里。这里有不少跳蚤男（Flea Man），体型较小且位置飘忽不定，建议不要使用大剑等攻击速度慢的武器，否则很容易陷入被它们"玩弄"的状态。

从礼拜堂内部第一个记录点旁的大门进入中庭后，沿着较为单一的回廊前进，可以进入礼拜堂的东馆。这里的BOSS屋中有一场BOSS战，对手是拉尔夫·贝尔蒙特。但是以目前海克特的等级来看基本上是没有胜算的，当拉尔夫的体力降低到一定程度以后就会发生剧情，战斗强制结束。（本次BOSS战没有东西可以偷。）离开BOSS屋后，可以在一个小房间中发现魔法阵，在这里召唤出格斗型使魔就可以令其学会举重的技能。附近还有一个传送点，用它回到巴耶赫特山脉。



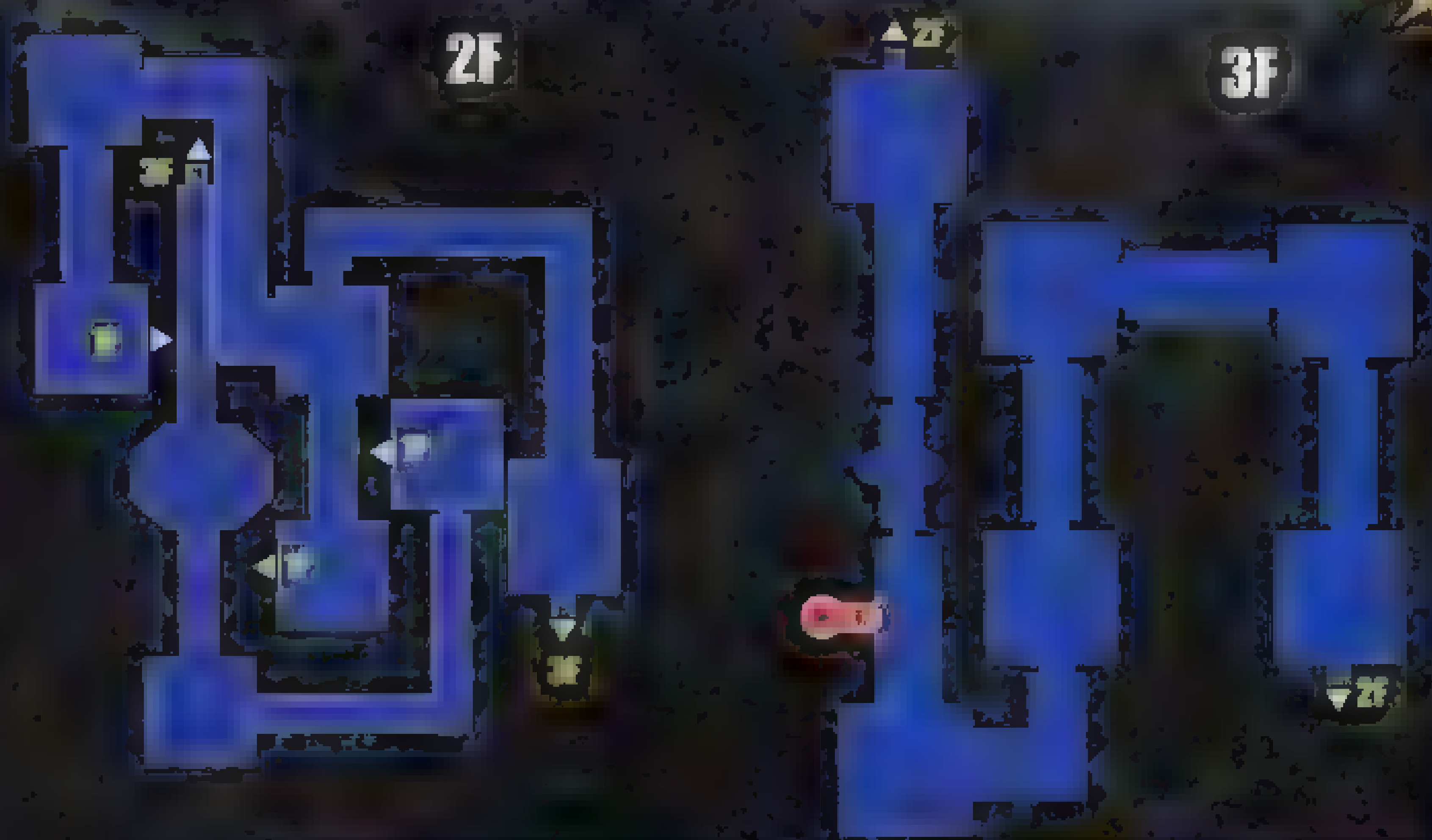


后期得到恶魔型使魔以后，玩家可以从这里进入礼拜堂的地下部分。这里隐藏着一个颇为强大和棘手的BOSS。虽然是否战胜过它并不会影响到游戏的结局，不过只有战胜了这个BOSS并将游戏通关才会出现BOSS RUSH模式，所以追求完美的朋友还是很有必要进行挑战的。

www.plumbook.cn

莫特维亚水道

从礼拜堂用传送装置返回山脉地区，在传送点附近的大铁门前使用格斗型使魔刚刚学会的举重技能就能够开启这道门。进入以后就是第4大场景水道。进入水道后很快就会发生剧情。剧情结束后继续前进。从水道桥进入水道内部后，玩家最好经常查看地图，以免在如迷宫般复杂的水道中迷失方向。沿水道走出地下通路返回地面，这里有传送点、记录点与BOSS屋。战胜BOSS以后可以取得飞行型使魔。利用这个使魔的滑翔能力飞过断桥离开BOSS屋，再飞过BOSS屋一侧的沟壑就可以进入第5大场景了。

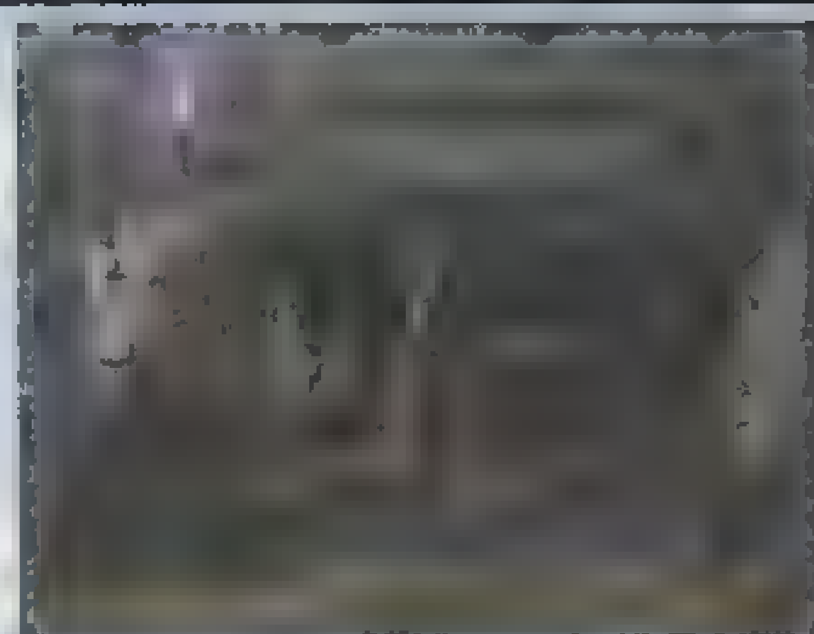




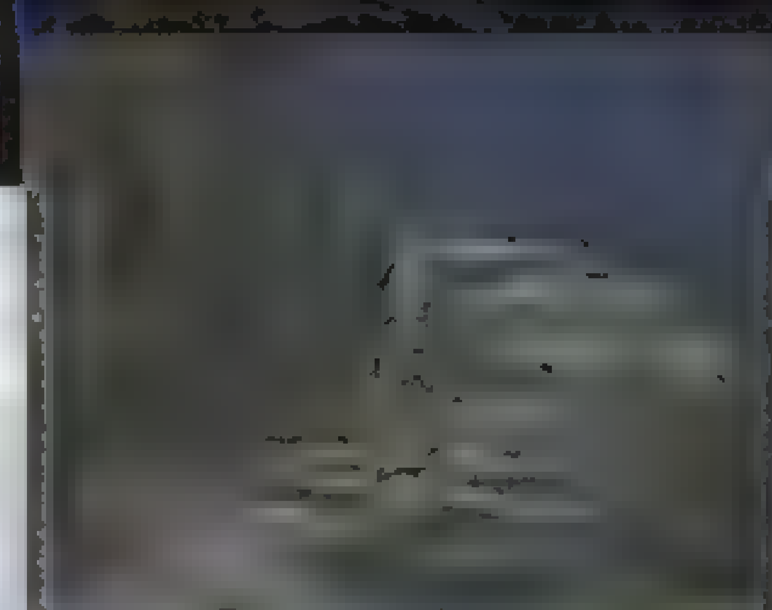
在水道桥的某个房间中有一堵坏掉的墙壁。打碎进入后可以取得一个特殊道具，用于增加1格携带使魔的空间，对于培养使魔来说十分重要。



这个地方要用到飞行型使魔的滑翔能力，打败本场景的BOSS后就能取得，别忘了回来拿哦！

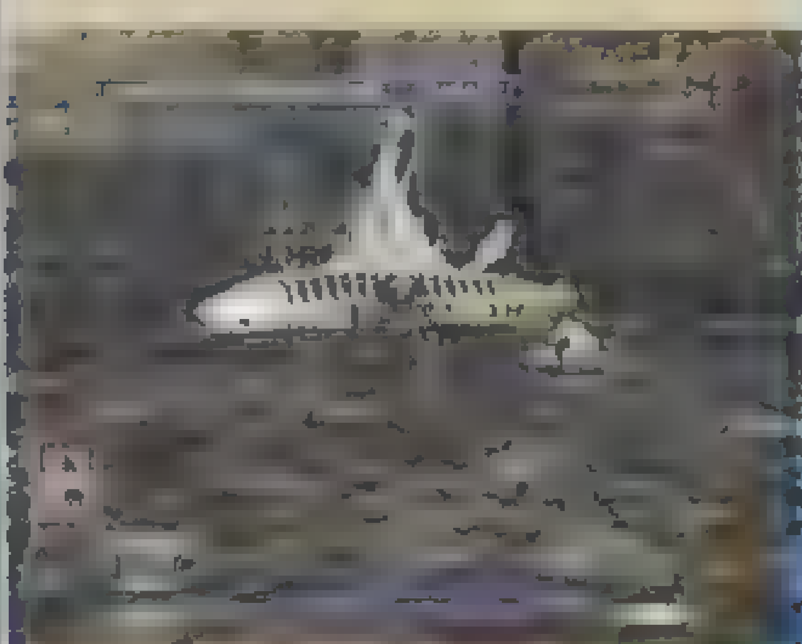


这个地方初期会被大水封住无法进入，发展完回廊的情节后，大水退去道路出现。路的另一头就是恶魔城。



骷髅蛙人

玩家的行动平台是圆形的，周围被水环绕着。当BOSS潜水时玩家是无法攻击的，不过大部分时间BOSS会骑着怪鱼围绕着平台移动，不时地往平台上投掷鱼叉。有时，BOSS会跳到岸上，这个时候就是全力进攻的好时机，最好配合格斗型的使魔对BOSS进行连续攻击。有的时候，BOSS会骑着怪鱼横跨过整个平台。怪鱼的头部正面以及侧面有攻击判定，要小心避开。BOSS使用这一招时也就是玩家进行偷窃的时机，只要从怪鱼旁边跳起偷窃即可成功。当BOSS的体力较低时它会向平台上投掷带火的鱼叉，要小心被火烧伤。总体来说，这场BOSS战难度不高。



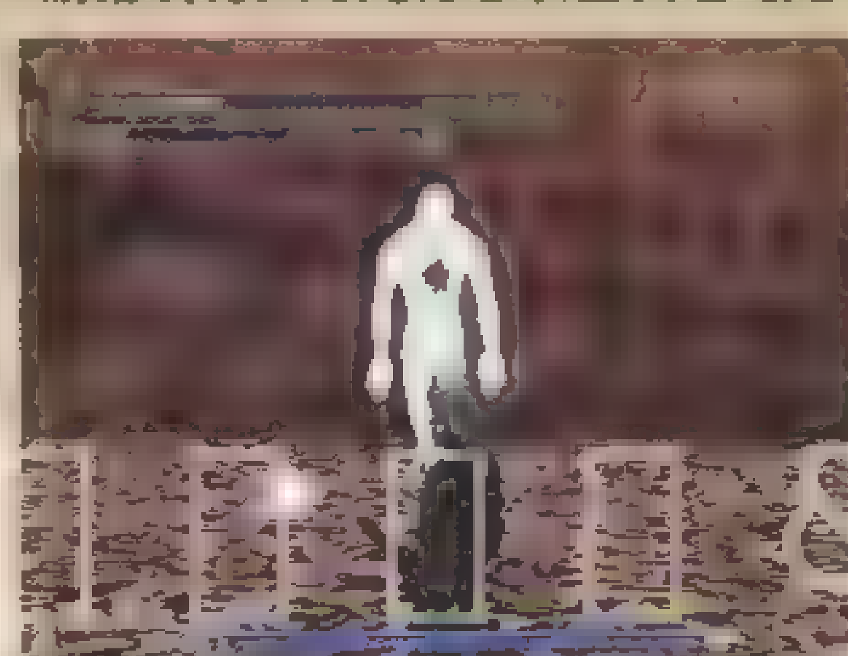
死人军团

死人军团是浮在半空中的大肉球，要想对他造成伤害就必须沿着场景墙壁上的阶梯往上走。死人军团每受到一定程度的伤害其外壳就会剥落一部分，此时需要移动至另外一个地点才能继续对它进行攻击。死人军团本身没有任何攻击手段，但是在玩家行动的时候场景中会不断再生出很多死人。这些死人会自爆，如果海克特被爆炸波及，受到的伤害是相当高的，基本上都在200以上。偷窃死人军团的时机在玩家破坏了它的所有外壳之后，从周围的阶梯对准其核心二段跳跳过去即可。从外壳被破坏到光之巨人出现的间隔时间很长，应该是很容易成功的。

光之巨人

当玩家破坏了死人军团的全部外壳后，光之巨人就会从死人军团的核心中诞生出来。巨人的格斗技巧包括近身的左右交互拳击、中远距离下的突进斩击，以及突然伸长右手抓住海克特的投掷技；特殊技则包括从胸部发射追踪光线，召唤追踪的爆炸死人军团。对付格斗技，防御即可；对付两个特殊技，则要结合跑动以及二段闪避。尤其是会追踪的爆炸死人，由于爆炸时会产生小范围的冲击波，令人非常容易错判二段闪避的时机。当巨人的体力少于一半时，他会进行变身，身高暴涨数倍。此时的巨人行动变得缓慢了，但是当它步行时脚步接触地面会产生冲击波，对玩家的近身攻击造成阻碍。此时考虑用浮游的使魔或远距离的招式进行攻击。

偷窃巨人的时机只有在完美防御住它的投掷技时才会出现。为了偷窃成功，海克特必须在较近的距离引诱巨人使出伸长手臂的投掷技，完美防御后立刻跑动前冲跳跃偷窃。如果站位较远或偷窃时不跳跃，那样是无法偷窃成功的！





将游戏通关以后，相信很多读者都对能够操纵时间的神秘人圣杰门的真实身分产生了浓厚的兴趣。目前并没有任何官方资料对此进行确认，不过我们可以初步估计他和死神一样位列神籍，拥有控制时间的能力，而且可以肯定他与恶魔城历史中1999年尤利乌斯一战有着紧密的关系

吉格拉蒙之森

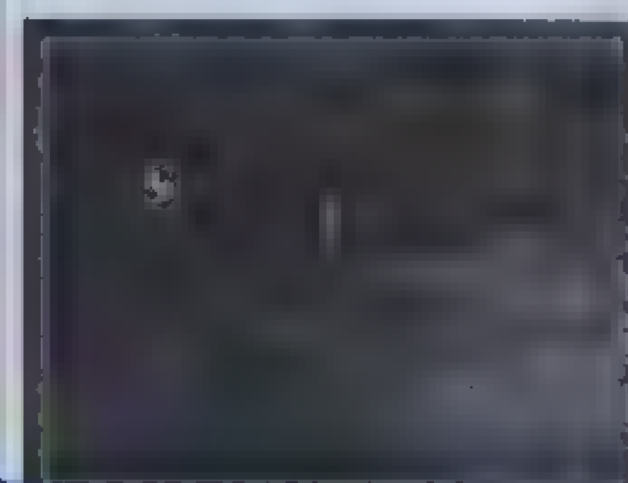
进入这一场景时会发生剧情。吉格拉蒙之森是连接瓦拉几亚的重要地区，因此在地理位置上显得很重要。森林的东部有一座百层塔，和游戏的主流程无关，不过是练级和收集合成材料的好去处。通向北方的独立道路最后可以让玩家回到荒野废城。虽然是不常走的路，疏通一下倒也无妨。朝东南方前进是过关的大方向。在本场景最后的部分，玩家会进入一段地下建筑场景中。路尽头处的BOSS屋内就是这一大场景的BOSS米诺陶洛斯。

百层塔

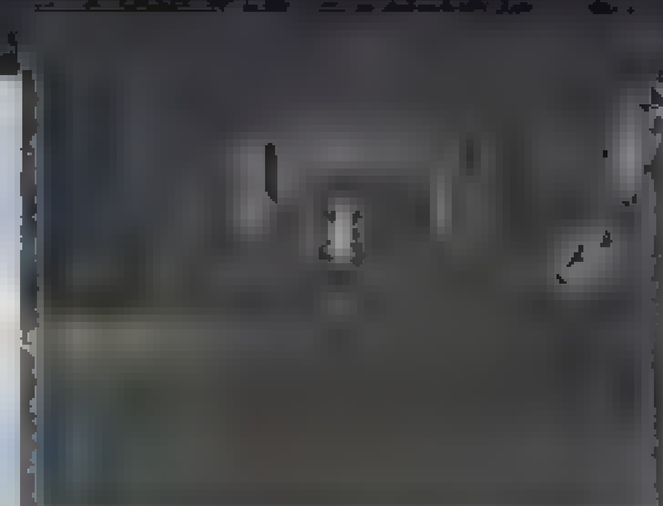
这是类似于斗技场一样的建筑，每一层都有很多敌人。进入百层塔后，玩家的后路就会被截断，只能不断前进。要想退出除了将塔突破外就只有使用Memorial Ticket和Magical Ticket两条路。其实塔全高只有50层，当玩家来到第50层的塔顶之后只要跳下平台就能离开。不过如果使用飞行型使魔的滑翔能力飞向天幕中月亮的方向，玩家就能够进入位于加里波第礼拜堂区域的另一座塔楼。这座塔楼需要玩家从50楼打回1楼，因此又可以称为“逆塔”，正塔逆塔合称“百层塔”。逆塔中敌人的能力高出正塔很多，第49层就有一个75级的独眼巨人以及很多高级弓箭手，很容易就会令玩家一命归天。如果等级不够的话还是不要来挑战逆塔了。在逆塔最下面的1层有一只黄金骷髅，HP极高，不过能力比较一般。它身上会掉出极为罕见的合成道具Miracle Egg，偷窃道具为2000G。







在这个位置使用格斗型使魔Golem的Hip Press能力就能够打开隐藏地道的入口了！我坐我坐我坐坐坐！



打过保龄球么？骑上格斗型使魔雪人，从这个坡道上方开始按○键加速……Oh yeah！全中。

米诺陶洛斯

力量型的BOSS，它会使用场地中的石柱来攻击海克特。当海克特与它相距较近时，它的招式主要是用石柱抡击或者砸击；当距离较远时，它会将手中的石柱扔出，只要看准时机朝左右方向闪避开即可。当BOSS手中没有石柱时，它会走向场边拔起新的石柱作为武器。要想偷取BOSS身上的道具，就要耐心地等待它拔光石柱，只剩下手中惟一一根的时候。此时的BOSS会频繁地使用一招跳跃攻击，落地时会引发一定范围的冲击波。当它使出这一招飞在空中的时候也就是偷窃的时机。要在它落地前起跳并避开冲击波，同时按○键下手才行。

死城科尔多瓦

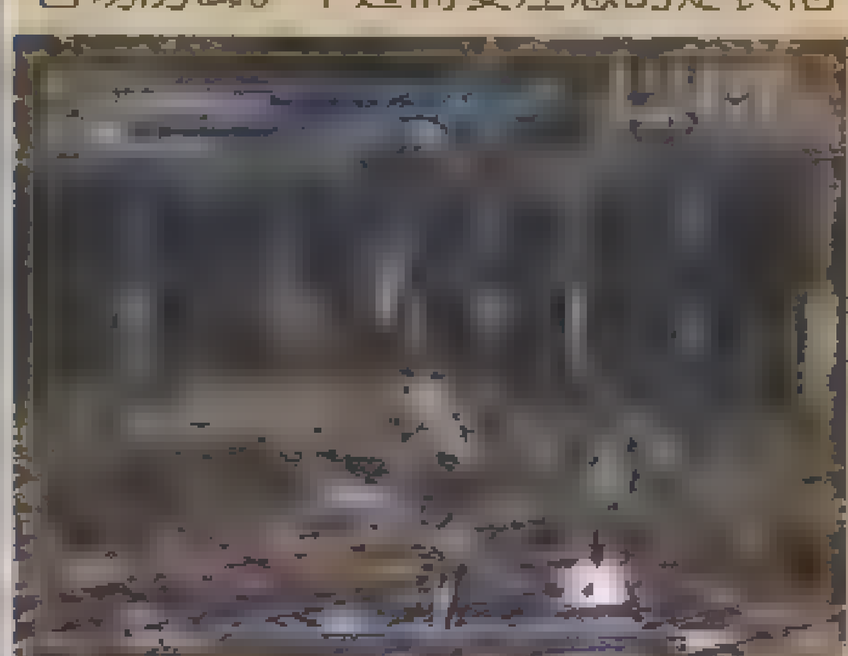
科尔多瓦城面积很大，主要部分为山下的平地部分和山道部分，因此这个区域有两个传送点。平地部分的传送点位于中央偏西的位置，在一条独立的小巷中。在附近玩家还可以找到椅子陈列室，在这里玩家可以看到游戏中所有海克特坐过的椅子。一直往北方走就能够通过山道来到科尔多瓦的上层。在山道尽头的BOSS屋中，玩家需要和艾萨克交手，获胜后继续前进，可以取得魔法师型的使魔。

取得魔法师型使魔后，来到不远处有很多烛台的地方。利用魔法师的特殊技暂停时间，赶在所有烛台的烛火熄灭前走过通道并进入大门。门后就是下一个大场景。



艾萨克

这一战虽然敌方有艾萨克和使魔两人，但是请把主要目标锁定在艾萨克身上。使魔亚伯的防御力极高，海克特的攻击根本无法造成太大伤害。由于艾萨克使用的武器是长枪，所以其攻击动作比较缓慢，很容易防御。不过需要注意的是长枪的攻击范围较广，如果不能保证防御住艾萨克的招式就应当利用二段闪避离开其攻击范围。艾萨克的某个连续技的终结攻击会利用长枪砸向地面引发冲击波，其范围极为广阔，遇到此招应当立刻二段跳起跳避开。



偷窃的时机在艾萨克使出远距离突进跳空[illegible]后停留在空中的这段时间。战斗一开始艾萨克就会使用这一招，闪避或防御成功后立刻小跳偷之。

DM-SMV
www.plumbook.cn

伊内毛恩时计塔

在进入时计塔内部前，玩家还必须突破塔外的时限机关。击打开关令阶梯出现后立刻用魔法师暂停时间，然后迅速跑上阶梯。如果MP不足，门外的烛台里很容易打出+10的大心。时计塔中连接各层之间的移动机关是大齿轮平台，必须连续击打墙壁附近的齿轮机关才能令平台上升。在时计塔顶楼会有一场BOSS战。获胜后就可以在附近取得第5个恶魔型使魔，其特殊能力是令海克特钻入地下，从而能够通过一些墙角的窄缝。获得使魔后返回科尔多瓦城，并利用使魔的能力从城镇东北角进入下一场景。

圣杰门

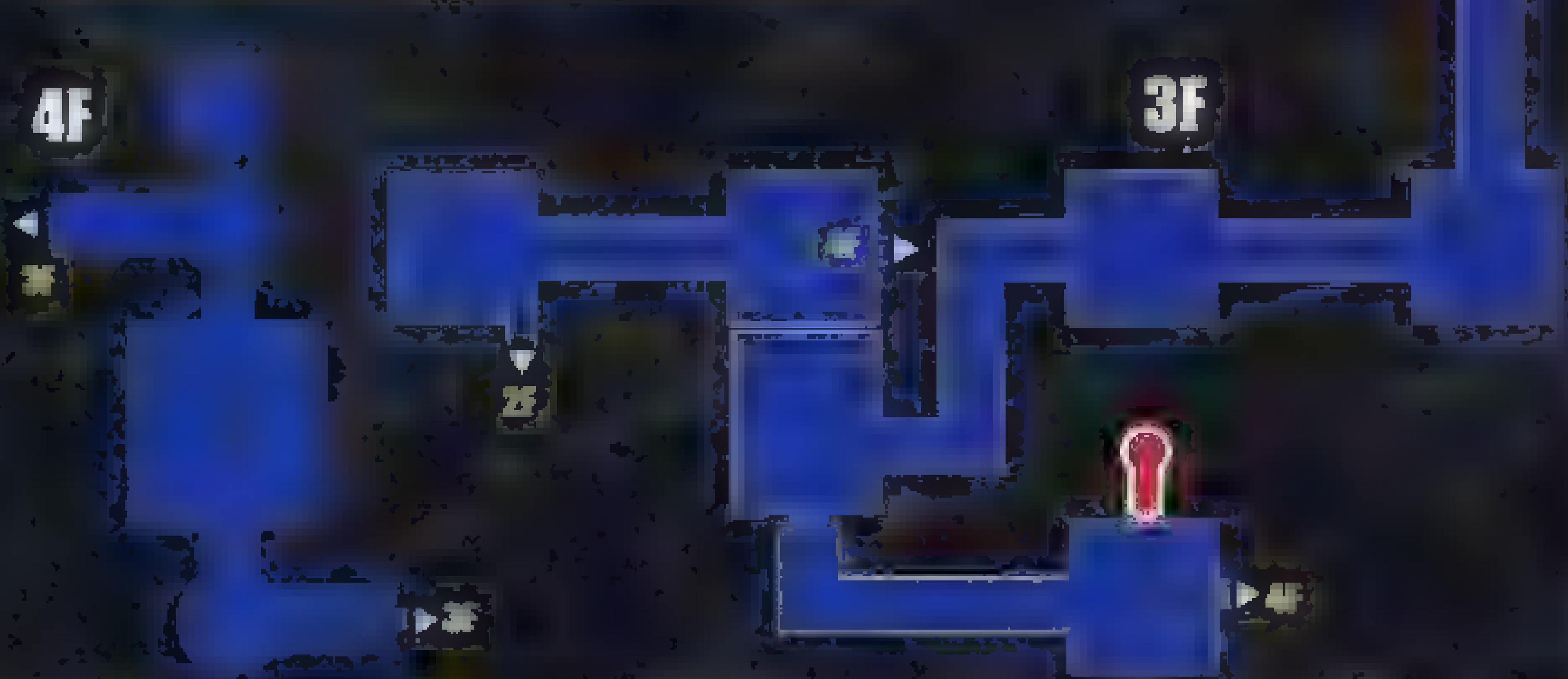
圣杰门本身的招式动作都很慢，闪避、防御以及完美防御都很轻松。不过他偶尔会突然使用一下时间加速的能力，这时候就需要观察其动作来确定按下R1防御的时机。尤其要注意他的瞬间移动连斩，当他横向出刀后下一招必定是反向纵向劈下，这一刀是带有毒属性的！中点小毒本没有什么大碍，但是如果不及时解毒的话圣杰门就会立刻使用加速能力。这样一来，海克特的体力就会不断减少，而玩家的攻击动作也会因为中毒减血的受创后仰动作而被中断。如果没能防御住这毒斩，请立刻使用解毒剂Serum。圣杰门的另外一个招式就是在近距离突然暂停时间，然后在地面制造中等范围的有害地形。虽然魔法师型使魔的时间暂停能力对圣杰门无效，不过却可以解除对方的时间暂停效果。当圣杰门初期的体力耗完时，他会回复一管血。

偷窃圣杰门要等他使出时间暂停的招式才行，只要他一出手就立刻使用魔法师型使魔的时间暂停能力与他相抵消，然后立刻按○偷窃



2F这里的墙壁上有一处裂缝，打碎它以后就能够取得隐藏的道具。

Eneomaos Machine Tower



艾亚隆神殿废墟

这一场景很"长"，不过路线较为单一。一路上玩家会遇到不少强制战斗的地方，所以需要小心地前进。本场景的主要目标在西北方向，玩家的基本流程就是先北上，然后转向西边。在最西边的记录点附近，一条往南的独立道路是通往废城城外的，可以打通。本场景中是没有BOSS战的。玩家从最西边的记录点继续往西前进，进入路尽头的房间后就会发生剧情。剧情结束以后，海克特会自动回到废城4F。以后玩家再度来到这个房间的时候会发生一次强制战斗，会有大量敌人源源不断地出现。如果能将这些敌人全部击倒，则可以获得一个HP MAX UP道具作为奖励。

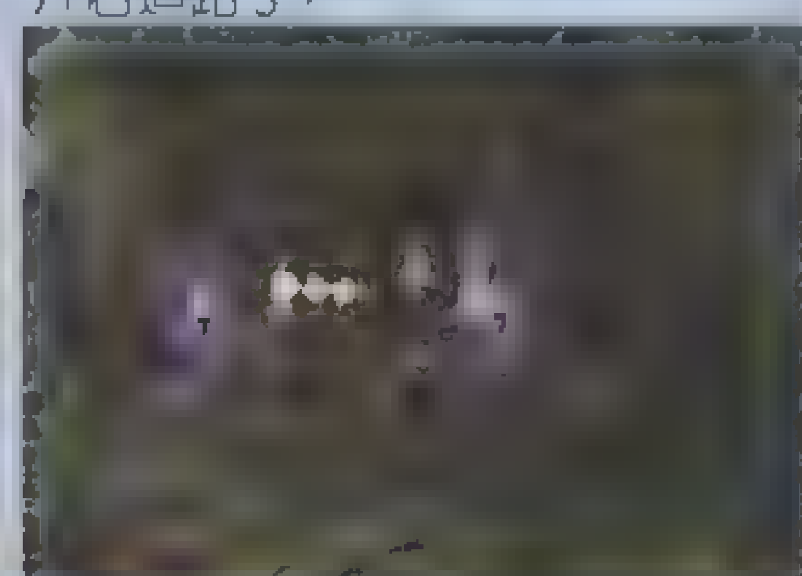
在艾亚隆废墟触发情节返回废城以后，前往4F原来与疯狂铠甲进行BOSS战的房间就会发现新的道路。进入以后就是与拉尔夫的第2次战斗。

Aiolon Ruins



这个入口原本是被藤蔓封住的，使用一些火属性的技能或者武器将藤蔓烧毁即可打开通路了！

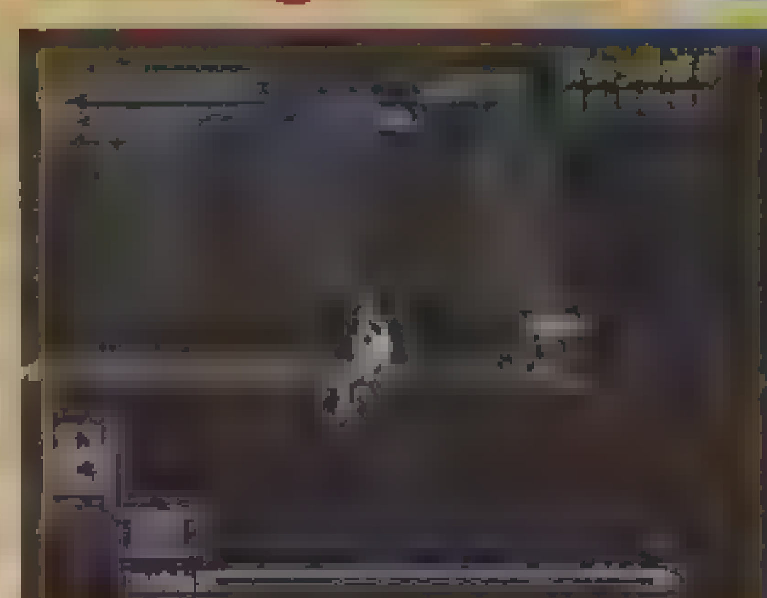
这里原本是一个狭窄的通道。带着妖精型使魔Proboscis Fairy来到这里，用二段跳就能看到墙壁上的机关，然后使魔就能帮你开启道路了！







拉尔夫



这一次的拉尔夫可是全力战斗的。他的基本战斗方式和礼拜堂时相比并没有太大变化，主要还是以格斗技，再配合副武器。不过他的攻击力提升了很多，而且很多原本就有的招式还追加了新的变化。这一次，他的鞭系连续技会追加第4连，蓄力突进上勾拳从单发变成了二连发，而此战中拉尔夫会增加一种浑身闪光的状态，这一状态下即使玩家能够在他的连续技中完美防御也是无法中断他的动作的，需要十分注意。副武器方面，拉尔夫主要依靠圣水和十字架两种，而且会将普通攻击和I.C.攻击结合在一起交替使用，所以就有了环状圣水、突进圣水、十字回旋镖和大十字架等多种变化。

偷窃拉尔夫的时机是在他使用大十字架时在空中的时候，避开他出招的时候，在他收招落地前迅速跳起偷窃即可。

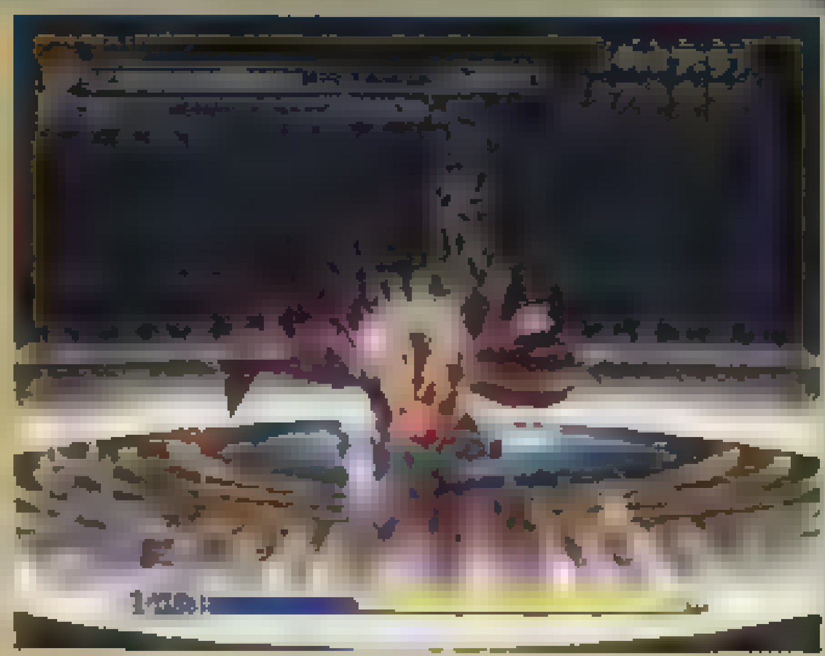
游戏中出现的贝尔蒙特是Trevor Belmont，也就是《德拉古拉的诅咒》中和阿鲁卡多等人一起打败伯爵的英雄。在日版中，他的名字一向是拉尔夫（ラルフ、Ralph），但是这次日文配音中他的名字居然和美版统一了……

SMW ok.cn

无限回廊

虽然本关号称无限回廊，实际上其结构并不十分复杂。如果赶流程的话，只要沿着道路一直往前冲即可。在3F西边会有一道大门被打不完的骷髅头封住，此时需要魔法师型使魔暂停时间的特殊能力，先令时间暂停然后再打碎拦路的骷髅头即可。打败本场景的BOSS后发生剧情，新场景德拉古拉的恶魔城出现。原来各大场景中被水封住无法进入的地方变得可以通行。剧情结束后海克特会出现在莫特维亚水道的传送点前。

无头骑士





对付这个家伙最麻烦的地方莫过于它有不少招式会令海克特陷入诅咒状态，这样一来就无法进行反击了。所在在交战前一定要准备足够多的解诅咒药Uncurse，或者装备防御诅咒的饰品Curse Sealing Ring。无头骑士较为常用的招式是近身连斩以及远距离突进，特殊的攻击包括以下列举的内容：双手将剑高高举起蓄力后刺向地面，以它自己为中心制造一个小范围的能量柱，使魔经常会在这一招的攻击下损失大量体力；单手举剑蓄力后发射诅咒光线并原地旋转数周，对付这一招只要在诅咒波扫过时原地起跳即可，不过一旦被击中就会陷入诅咒状态；原地起跳并落下，引发大范围的冲击波，当它跳在空中的时候是偷袭的时机。



这么远的地方很明显要用飞行型使魔的滑翔才能过去，不过一定要用翼手龙的Long Glide 才行哦！

这扇门不是一般地重，所以一定要格斗型使魔 Juggemaunt 的举重Lv.2才能将其开启

恶魔城

沿着水道传送点前新出现的道路前进，很快就会发生剧情。剧情结束时海克特所在的位置就是德拉古拉的城门外。进入大门后是恶魔城的外围地区，整个地区没有记录点，而玩家还需要围绕城堡主体绕一个大圈才能进入城内，所以最好步步为营，切忌贪图快速通过而疏忽防御。

通过外围部分后，玩家总算进入了恶魔城本城。这里和外围地区同样十分凶险，有很多强力的敌人以及强制战斗。而且，这里的结构虽然不算复杂，但是道路却往往在不同楼层之间切换，十分麻烦。由于城内各房间的装饰比较接近，经常察看地图也是很必要的。本城最高的[illegible]F的走廊上有记录点和传送点，玩家可以用来进行战前准备。

脱离了本城后，终于来到了最后的决战场地——恶魔城最上阶。走上断裂的红色台阶后是艾萨克和死神的二连战。之后还有一个记录点，然后就是与德拉古拉本体的最终决战了，不过建议玩家在挑战完艾萨克和死神以后先返回商店购买一些回复剂，有耐心的话更可以找那些带有食物的杂兵去刷一下，毕竟能够回复体力的道具是越多越好的。

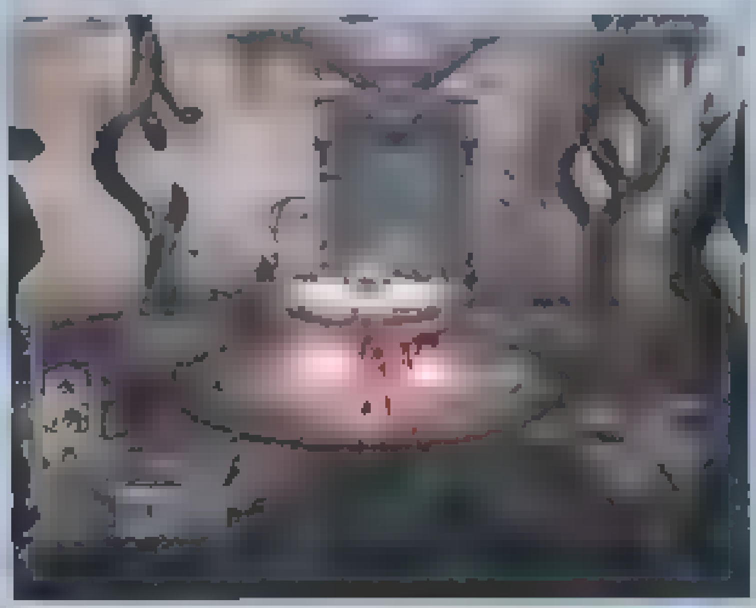
这个地方不仅有椅子，背后墙壁上的裂缝中还藏着一个防石化戒指呢！你拿到了吗？





&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本城 6F 东北角用恶魔型使魔钻地进入后可以找到一间使魔屋，当中有隐藏的使魔南瓜头。但是要想将其唤醒则必须合成出第34号武器“Pumpkin Mace”并用其主打祭坛才行。这一武器的合成方法比较复杂，具体请参看攻略后附带的道具合成表。





艾萨克 Lv.54

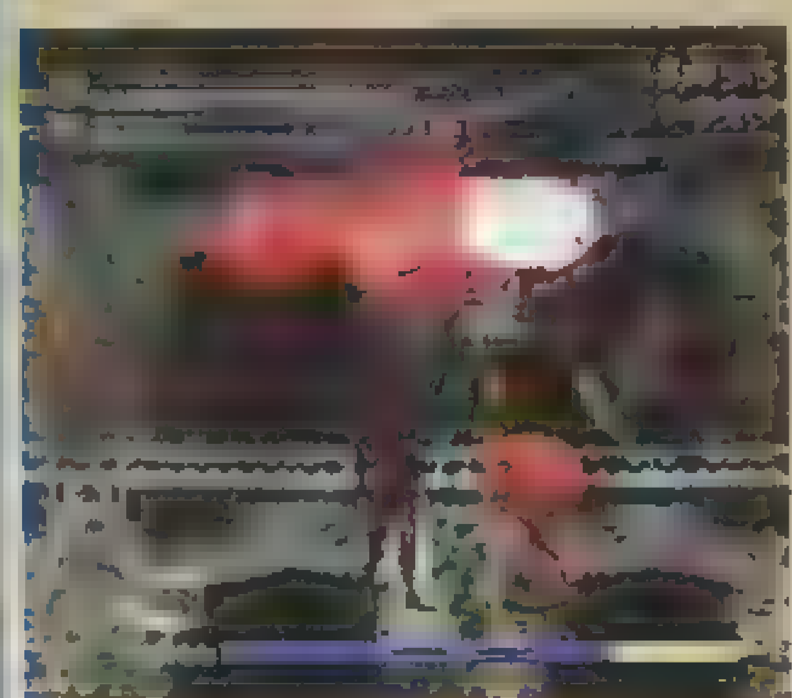


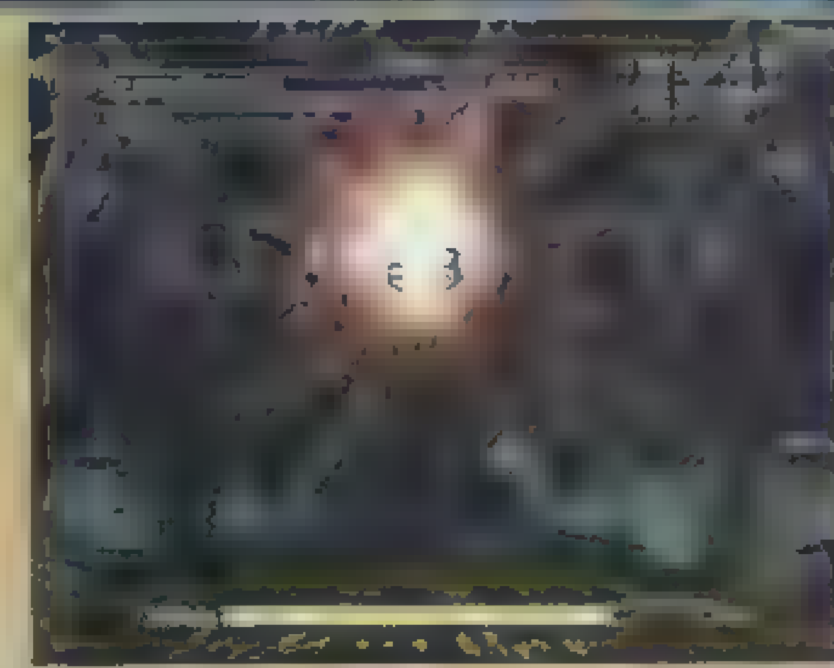
这次的艾萨克换上了单手剑系最强、最华丽的镭射剑，攻击方式和前一次完全不同。一开始艾萨克会单枪匹马地与海克特战斗，当他的 HP 削减到一定程度后他就会召唤出使魔。此时的艾萨克浑身发光，普通攻击对他完全没有效用，使用完美防御令他产生硬直以后继续攻击可以对他造成少量伤害。在这一状态下，应该优先攻击艾萨克的使魔。当消灭使魔以后艾萨克本人的护体光芒才会消失。如此反复数次后，当艾萨克体力很少时，他的护体光芒会变为紫色，同时还会追加一招突进投掷技。不过此时海克特的攻击是能够造成正常伤害的，所以绝对不要犹豫。

偷窃艾萨克的时机是他被吹飞停留在空中的时候。建议使用格斗型使魔最基础的吹飞技能，看准他的落点再出手。

死神

比德拉古拉本人出勤还要全的系列经典BOSS。这一次的作战平台和《真实的叹息》中最终一战有些类似，死神会站在一个较为开阔的圆形平台外发动攻击，而这一次他是不会移动的！他的主要招式包括：召唤数把小飞镰，虽然可以用完美防御完全避过，不过跑动加闪避的方式会更加保险一点；近身时他会挥舞镰刀，每挥舞一次有 3 段判定，很容易造成防御崩坏；近身时他还有可能召唤一只红色的魔手，被击中后除了伤血外还会被吹飞到远处；在中远距离时，他会将镰刀旋转扔出，这一招具有多段判定，如果被迎面击中会连续受到伤害，不过总体来说闪避起来是比较容易的。当死神体力较低时，他会追加新的招式。其中一种是连续从地面喷射出火焰，要想安全避过就必须不断跑动并闪避。另外一种极为霸道，幸好死神使用的次数并不太多：当死神双手抱拳时，他会制造出一个火球并扔向场中；火球落地后会引发大火向四周扩散，火焰波及范围极广，几乎包括了整个平台，而在火焰范围内会产生间歇性判定。对付这一招理论上最好的方法就是完美防御，由于火焰范围内的判定是间歇性的，所以只要能准确把握好每一次判定产生的时间差这一方法也是完全可行的。不过由于要连续完美防御很多次，所以实行起来难度较高。





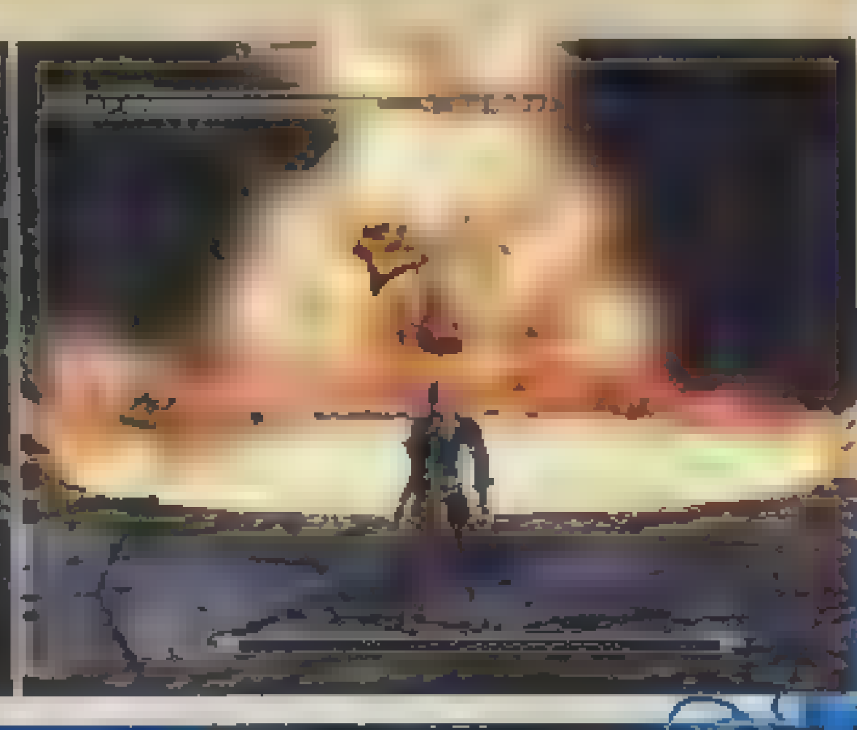
偷窃死神的时机就是在死神使用超广范围火焰攻击收招的一瞬间。由于偷窃的可行时间极为短暂，所以要想成功需要对连续完美防御比较熟练。除此“硬方法”外，还有利用妖精型使魔的无敌能力的另一个方案。

德拉古拉

这一战比较类似于与前作的中BOSS 沃尔特的战斗，德拉古拉行动速度中等偏下、花招较多。如果能够熟悉他每一招的起手式以及闪避方法，想要无伤通过是比较简单的。德拉古拉没有格斗技，他的主要攻击方式有以下几种：挥手以后召唤针刺之阵，只需要不停跑动引开针刺就不会受到伤害；中距离时向正前方扇形发射出 3 枚魔法弹，若接触到它们魔法弹会立即爆炸，如能闪避开则可以趁此时攻击无防备的德拉古拉；张开双臂后浑身呈红色并消失，数秒钟后出现在主角身后吸血，如被击中不仅会损失大量体力，德拉古拉本人还会借此回复，闪避方法是算好他的出现时间后往前方跳跃避开；返回王座附近在地面上画魔法阵，随后沿魔法阵出现火焰，只要避开魔法阵就不会受到攻击。当德拉古拉体力较低时，他还会追加新的攻击方式。在近距离时他会突然跃上半空并放出一定范围的火柱。当他浑身发出火焰光芒时立刻向后二段紧急回避即可避开。

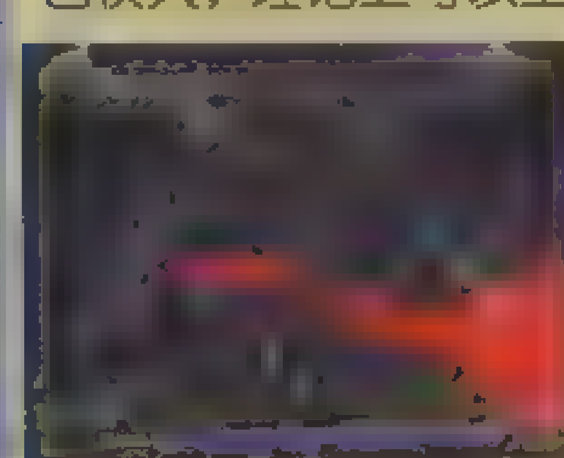
偷窃德拉古拉的时机是在他使用吸血一招出现在海克特背后的时候。由于德拉古拉浮在空中，所以一定要跳起来才能偷得到。

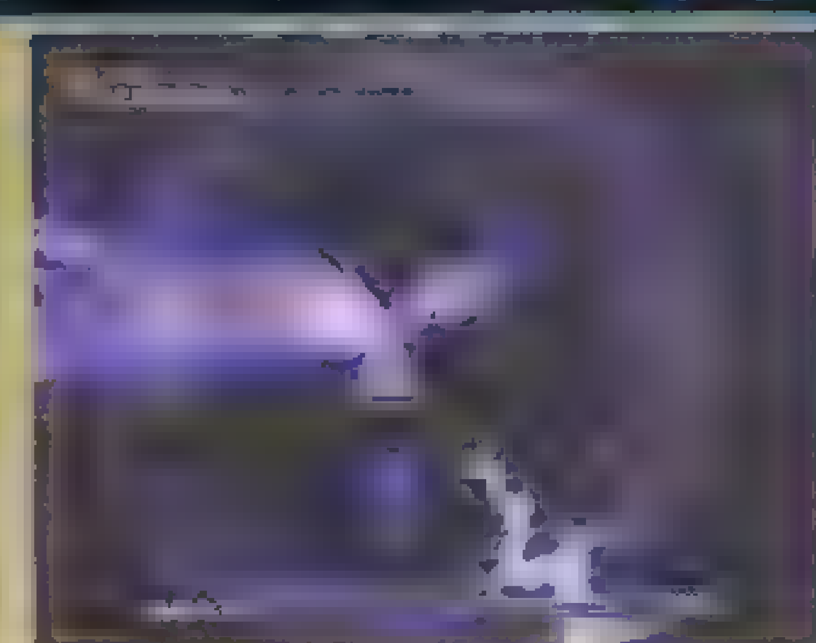




魔王德拉古拉

这一次德拉古拉魔王化的造型略显单薄了一些，不过压迫感倒还蛮足的。相对于人形时的招式来说，这一形态下德拉古拉的招式大开大合，虽然攻击力极高但是破绽也较大，理论上可以全部用完美防御挡下且难度并不算太高。海克特立足的平台前后较窄，但是左右很长，总体来说空间还是相当充裕的。当德拉古拉站在平台边上的时候，他的那些招式即使用闪避也可以轻松躲掉。对付近身招式，最需要注意的地方就是，德拉古拉挥拳后残留的血光依然有攻击判定，不过会延迟一段时间发生。长期站在血光中又不防御就会受到伤害。当德拉古拉远离平台时，他主要有四种招式变化：高速向平台突进出拳；闪绿光后发射连续的光弹，具备一定追尾能力；闪蓝光后发射大范围高攻击力的冲击波，可以在看准他发射以后用二段跳避过；闪蓝光后围绕平台发射光束，可以用闪避或者完美防御避过，难点在于光束的空间位置较难把握，对于闪避和防御的时机把握有一定影响。





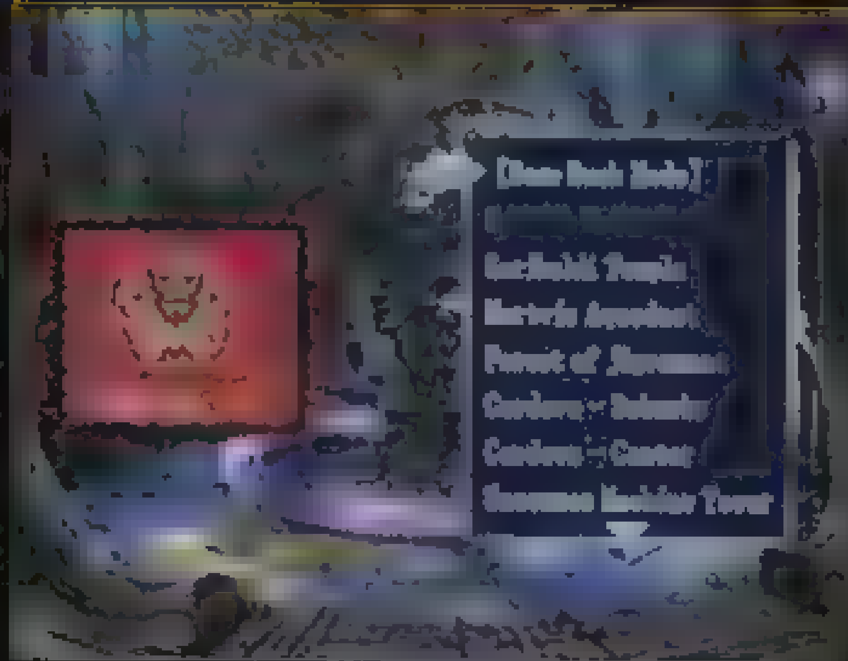
偷窃魔王德拉古拉的时机是他从远处高速向平台突进出拳的时候。看准他冲过来的时候向他身体右方（一定要朝右方，左方会被拳头挡住）跳起避开冲击波，并趁势在空中偷取道具。难点在于当德拉古拉击中平台时会产生冲击波，如果稍慢一步就会被波及，但是如果跳得太早或太远就来不及进行偷窃。

www.plumbook.cn

研究篇

BOSS RUSH模式

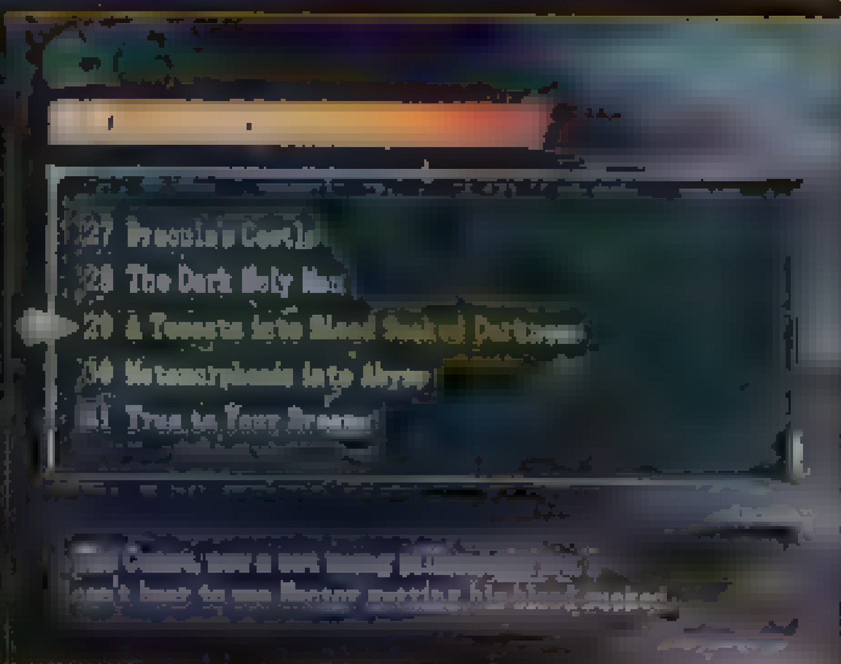
使用任意角色以任意难度通关一次并且击败加里波第神殿地下的隐藏BOSS死亡军势和光之巨人以后，在传送点会追加目的地"BOSS RUSH MODE"。在这个模式中玩家将连续挑战游戏中出现的所有BOSS。除非主角战死或者通过挑战，否则在进行BOSS RUSH的过程中玩家是无法用Magical Ticket和Memorial Ticket脱离的。



BOSS RUSH的顺序基本和游戏中玩家遇到各BOSS的顺序是一样的，死人军团和光之巨人则排在死神之后、德拉古拉伯爵之前。

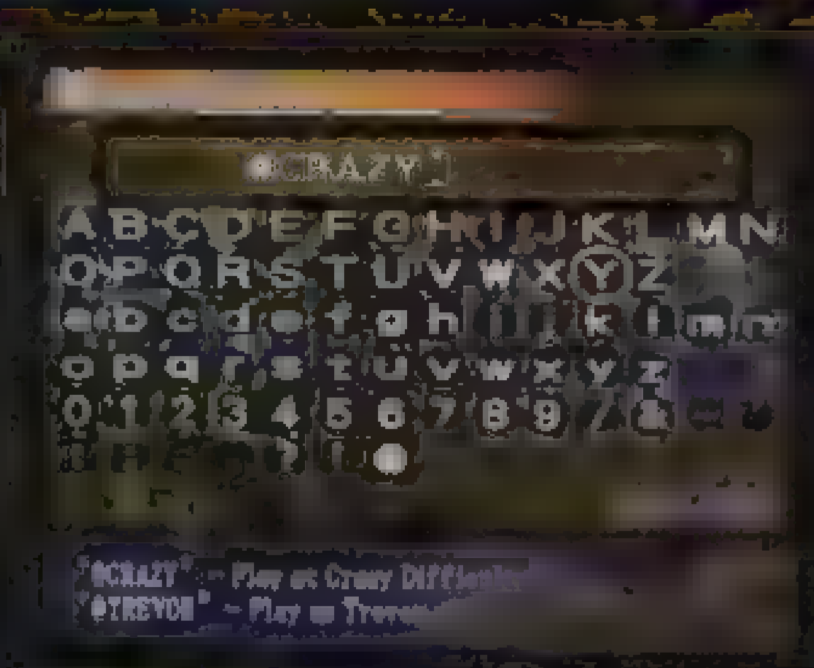
音乐鉴赏模式

使用任意角色完成一次BOSS RUSH模式并取得奖励的物品八音盒以后，游戏的标题菜单会追加选项"音乐鉴赏模式（SOUND SELECT）"。玩家可以在这里欣赏游戏中出现的40多首BGM，并可以看到作曲者山根美智留女士对每首乐曲所做的评论。



疯狂模式

通关一次以后，在开始新游戏的时候将签名设为"@CRAZY"则可进入疯狂模式。和前作一样，疯狂模式下游戏的基本流程不会发生变化，但是敌人的攻击力将大幅提升，即使是进入游戏的第一个敌人也可能在两次攻击后送海克特去见上帝。要想成功完成疯狂模式，玩家最好事先在普通模式中磨练一下自己的操作技巧，因为用回复道具来和BOSS拼血的如意算盘在这个模式下是完全行不通的！



完成疯狂模式后，海克特篇的商店中会追加隐藏道具"莫比乌斯胸针（Moebius Brooch）"，效果是MP无限。

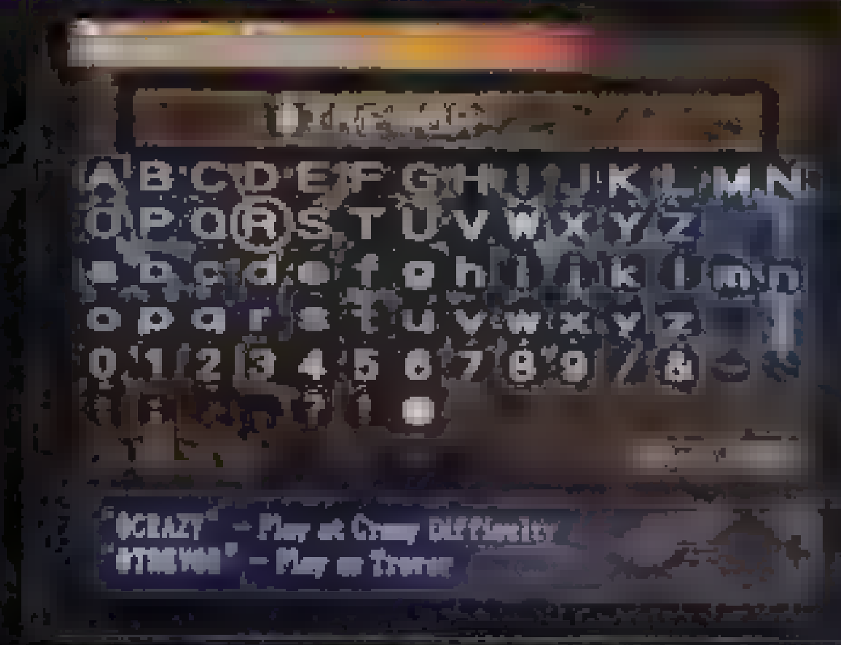
贝尔蒙特模式

通关一次以后，在开始新游戏的时候将签名设为"@TREVOR"则可进入贝尔蒙特模式。在这个模式中，玩家可以使用拉尔夫·贝尔蒙特来攻略游戏。和以前的附加模式一样，这次的贝尔蒙特模式也是没有剧情的。游戏的基本流程和本篇没有太大区别，在本篇中需要用到使魔特殊能力才能前往的地方会有传送魔法阵，利用此魔法阵拉尔夫也可以前往这类地区了。此外，在这个模式中没有回复道具、防具的概念，迷宫中出现的Potion以及



Meat等回复道具都是取得后立刻使用的。海克特有可能出现的石化、中毒、诅咒等异常状态不会在此模式中出现。

拉尔夫的初期能力有限，要想应对后期逐渐增加的敌人就必须取得隐藏在迷宫各处的升级道具。这些道具主要包括HP MAX UP（HP最大值+30）、MP MAX UP（MP最大值+5）、ATK UP（ATK+5）、DEF UP（DEF+5），以

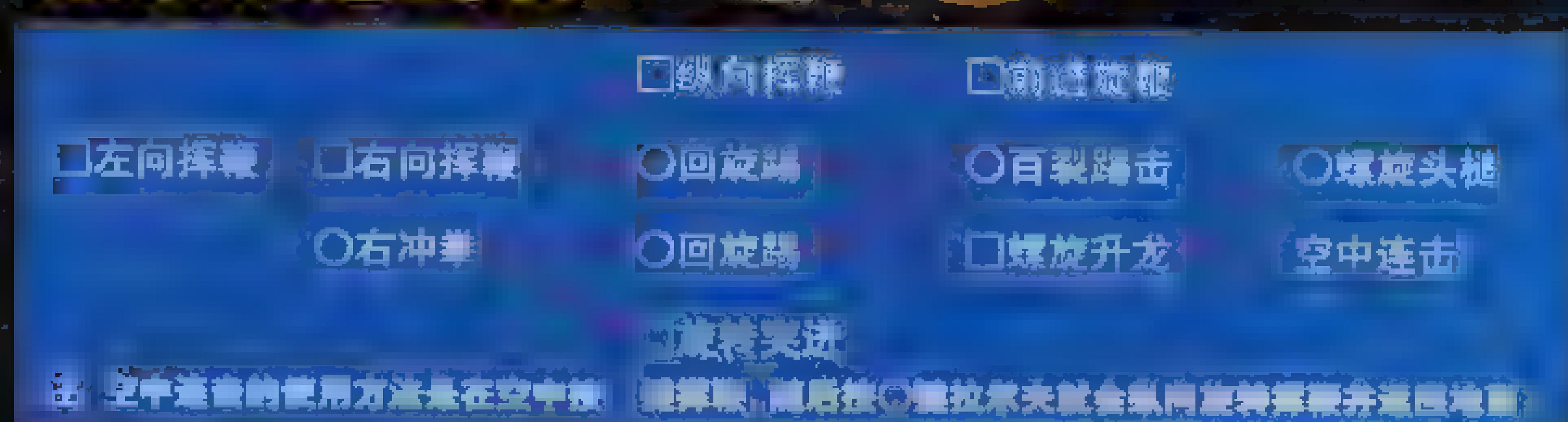


及打败BOSS后取得的纹章CREST（HP最大值+30，MP最大值、ATK、DEF各+5）。此外，迷宫中还隐藏有拉尔夫的武器，比如火焰鞭（Flame Whip）等，装备以后也可以令拉尔夫的ATK值上升。

拉尔夫的基本操作方式是与海克特一样的。不过对于拉尔夫来说，十字键的↑、↓是没有作用的，而十字键的←和→则是用来选择5种不同的副武器（Sub Weapon）的。当MP足够时，直接按下△键则会使用当前选择的副武器，如果在按住R1键的同时按下△键，拉尔夫则会使用当前所选择的副武器的Item Crush能力。



拉尔夫连击表



副武器效果表

副武器	效果	I.C.效果
匕首	向正前方发射3把匕首	发射带追踪效果的匕首阵
斧头	向正前方发射2柄斧头	用巨斧捶击地面，造成范围伤害
圣水	向正前方扔出环形圣水阵	向正前方扔出不断突进的圣水波
十字架	向正前方发射可以返回的十字架形回旋镖	以自己为中心制造巨大的十字架魔法阵
怀表	暂停时间	暂停更长时间

注1：I.C.是"Item Crush"的缩写　注2：使用十字架回旋镖时可按住△键蓄力

Memorial Ticket

在前作中同名道具的作用是令主角返回最后一个到达的记录点。本作中这个道具的功能则变更为令主角前往最后一个"注册"的记录点。玩家在记录点选择记录时，选择第2项就能够将该记录点注册在Memorial Ticket上。

无限标记

得到作标记的Tips后，在SELECT键调出的地图界面中按下START键地图上就会出现一支鹅毛笔的形象。此时用左摇杆移动地图的位置，然后按×键即可在地图上作标记以便记录可疑的地点。标记的数量是没有限制的，玩家可以放开手随意在地图上涂鸦。

感谢您支持

如果玩家的PS2记忆卡中留有前作《Castlevania：Lament of Innocence》的记录，那么开始新游戏后第一场景[illegible]Potion就会变成一个古代人偶（Moai），这是一个令HP完全回复的道具。不过如果拿去商店卖的话也可以换个不错的价钱！

www.plumbook.cn

本表格收录了怪物图鉴中所有怪物的编号、名称、击倒时掉落的道具以及通过偷窃可以得到的道具，部分重要道具会用特殊颜色表示，以方便玩家查询。

怪物图鉴・文字版

编号	名称	掉落品1	掉落品2	偷窃品
001	Skeleton Lv.1	Bronze	–	10G
002	Executioner Lv.2	–	Hamburger	50G
003	Ghost Lv.3	–	–	50G
004	Merman Lv.4	–		50G
005	Spirit	–	Potion	10G
006	Skeleton Blaze Lv.5	Wild Memory		Potion
007	Fenrir Lv.5	Wild Memory	Hot Dog	10G
008	Blood Skeleton Lv.5	–	–	[illegible]
009	Zombie Lv.5	Wild Memory	–	[illegible]
010	Cockatrice Lv.6	Jet Black	Sunny sideup egg	100G
011	Lizardman Lv.6	Jet Black	Leather Helm	50G
012	Wizard Lv.6	–	Spirit of Fuji	Memorial Ticket
013	Orc Lv.7	Aluminum	French Fries	10G
014	Armor Knight Lv.7	Aluminum	Gano	Magical Ticket
015	Efreet Lv.7	Jet Black	Sunny sideup egg	Sun Tears
016	Flea Man Lv.7	–	Milk	10G
017	Cyclops Lv.8	–	Rice	Jet Black
018	Wizard Lv.8	–	Spirit of Fuji	Memorial Ticket
019	Skeleton Lv.9	Bronze	–	10G
020	Crazy Armor Lv.9	–		Galtite
021	Fenrir Lv.10	Wild Memory	Hot Dog	10G
022	White Dragon Lv.10	–	–	50G
023	Efreet Lv.11	Jet Black	Sunny sideup Egg	Sun Tears
024	Ghost Lv.11	–	–	[illegible]
025	Dead Fencer Lv.12	Knight's Vein	–	Holy Man's Vein
026	Dead Baron Lv.12	Knight's Vein	Wine	Holy Man's Vein
027	Lesser Demon Lv.13	Aluminum	–	Spirit of Fuji
028	Bone Soldier Lv.13	Steel	Knight's Vein	[illegible]
029	Blaze Master Lv.14	Ancient Memory	–	Ceremonial Tool
030	Slogra Lv.14	–	Borscht	100G
031	Wyvern Lv.14	–	–	Short Cake
032	Orc Lv.14	Aluminum	French Fries	10G
033	Armor Knight Lv.15	Aluminum	Gano	Magical Ticket
034	Phantom Sword Lv.15	Knight's Vein	Ramen	[illegible]
035	Spectral Sword Lv.15	Knight's Vein	High Potion	200G
036	Thief Lv.15	–	–	[illegible]
037	Merman Lv.15	Ancient Memory	–	50G
038	Fishman Lv.16	Ancient Memory	–	Aquamarine
039	Ectoplasm Lv.16	Uncurse	Curse Sealing Ring	50G
040	Dark Warlock Lv.17	Steel	Spirit of Fuji	50G
041	Gaibon Lv.17	–	Piroshki	50G
042	Wolf Skeleton Lv.17	–	Potion	50G
043	Bone Soldier Lv.18	Steel	Knight's Vein	50G
044	Spirit Lv.19	–	Potion	10G
045	Frost Dragon Lv.19	–	–	50G
046	Thunder Dragon Lv.20	–	–	50G
047	Thief Lv.21	–	–	1G
048	Ectoplasm Lv.22	Uncurse	Curse Sealing Ring	50G
049	Basilisk Lv.23	–	Ramen	200G
050	Lizardman Lv.23	Jet Black	Leather Helm	50G
051	Wolf Skeleton Lv.23	Indigo Steel	Potion	50G
052	Lesser Demon Lv.23	Aluminum	Lollipop	Spirit of Fuji
053	Sniper Orc Lv.24	Ancient Memory	Carbon Steel	50G
054	Assassin Zombie Lv.24	Indigo Steel	Jade	[illegible]
055	Skeleton Diver Lv.24	–	–	Sushi
056	Vassago Lv.25	–	–	Ceremonial Tool
057	Red Ogre Lv.25	Indigo Steel	–	Galtite
058	Great Armor Lv.25	Steel	Short Sword	Carbon Steel
059	Zombie Lv.26	Wild Memory	–	[illegible]
060	Skeleton Rider Lv.26	–	Dung	Dragon Scale
061	Executioner Lv.26	–	Hamburger	50G
062	Ghoul Lv.27	White Steel	Ramen	100G
063	Thunder Demon Lv.27	–	Storm Ring	Lightning Stone
064	White Gravial Lv.27	White Steel	Serum	100G
065	Frost Demon Lv.28	–	Ice Cream	100G
066	Lizard Shaman Lv.28	Indigo Steel	–	Ether
067	Death Ripper Lv.29	–	Ice Cream	100G
068	Dead Fencer Lv.30	Knight's Vein	–	Holy Man's Vein
069	Sniper Orc Lv.30	Ancient Memory	Carbon Steel	50G
070	Minotaurus Lv.30	–	–	Devil Iron
071	Flame Demon Lv.31	–	Sun Tears	Phlogiston
072	Dead Baron Lv.31	Knight's Vein	Wine	Holy Man's Vein
073	Rapid Sniper Lv.31	Ceramics	Pork Bowl	100G
074	Iron Gladiator Lv.31	–	Soft Leather Armor	Damascus Steel
075	Thief Lv.32	–	–	1G
076	Gi-Lee Lv.31	–	–	1G
077	Necromancer Lv.31	Red Steel	Spirit of Fuji	100G
078	Harpy Lv.32	Red Steel	–	Orichalcum
079	Spirit Lv.32	–	Potion	10G
080	Armored Sprinter Lv.33	Red Steel	Stun Resist Ring	100G
081	Undead Lord Lv.33	Red Steel		100G
082	Isaac Lv.34	–	–	Devil's Vein
083	Vassago Lv.34	–		Ceremonial Tool
084	Wight Lv.35	–	–	100G
085	Assassin Zombie Lv.34	Indigo Steel	Jade	200G
086	Gaibon Lv.34	–	Piroshki	50G
087	Necromancer Lv.35	Red Steel	Spirit of Fuji	100G
088	Great Armor Lv.35	Steel	Short Sword	Carbon Steel
089	Merman Lv.35	Ancient Memory	–	50G
090	Fishman Lv.35	Ancient Memory	–	Aquamarine
091	Skeleton Trooper Lv.35	Ceramics	–	200G
092	Wight Lv.36	–	–	100G
093	Jin Lv.36	–	Midas' Gold	Frenzy of Wind
094	Slogra Lv.37	–	Borscht	100G
095	Ectoplasm Lv.37	Uncurse	Curse Sealing Ring	50G
096	Saint Germain Lv.37	–	–	Immortal Fragment
097	Flame Demon Lv.38	–	Sun Tears	Phlogiston
098	Thunder Demon Lv.38	–	Storm Ring	Lightning Stone
099	Frost Demon Lv.38	–	Ice Cream	100G
100	Skeleton Lv.38	Bronze	–	10G
101	Bone Soldier Lv.38	Steel	Knight's Vein	[illegible]
102	Undead Lord Lv.38	Red Steel	–	100G
103	White Dragon Lv.38	–	–	50G
104	Blaze Phantom Lv.39	–	Punch Rings	Dark Matter
105	Unicorn Lv.39	Forgotten Memory	Beelzebub's Seal	[illegible]
106	Amduscias Lv.39	Forgotten Memory	Angel Halo	200G
107	Frost Dragon Lv.39	–	–	50G
108	Rapid Sniper Lv.40	Ceramics	Pork Bowl	100G
109	Flea Man Lv.40	–	Milk	10G
110	Ripper Lv.40	–	Ice Cream	100G
111	Thunder Dragon Lv.40	–	–	50G
112	Trevor Lv.40	–	–	Curry
113	Vassago Lv.41	–	–	Ceremonial Tool
114	Final Guard Lv.42	Adamantine	High Potion	500G
115	Evil Core Lv.42	–	Miracle Egg	Dark Crystal
116	Dark Warlock Lv.42	Steel	Spirit of Fuji	50G
117	Zombie Lv.42	Wild Memory	–	10G
118	Ghoul Lv.42	White Steel	Ramen	100G
119	Flame Demon Lv.43	–	Sun Tears	Phlogiston
120	Thunder Demon Lv.43	–	Storm Ring	Lightning Stone
121	Frost Demon Lv.43	–	Ice Cream	100G
122	White Gravial Lv.43	White Steel	Serum	100G
123	Lizard Shaman Lv.43	Indigo Steel	–	Ether
124	Undead Lord Lv.43	Red Steel	–	100G
125	Assassin Zombie Lv.44	Indigo Steel	Jade	[illegible]
126	Blaze Phantom Lv.44	–	Punch Rings	Dark Matter
127	Armored Sprinter Lv.44	Red Steel	Stun Resist Ring	100G
128	Unicorn Lv.44	Forgotten Memory	Beelzebub's Seal	200G
129	Amduscias Lv.44	Forgotten Memory	Angel Halo	[illegible]
130	Slogra Lv.45	–	Borscht	100G
131	Efreet Lv.45	Jet Black	Sunny sideup Egg	Sun Tears
132	Jin Lv.45	–	Midas' Gold	Frenzy of Wind
133	Fishman Lv.45	Ancient Memory	–	Aquamarine
134	Gaibon Lv.45	–	Piroshki	50G
135	Skeleton Rider Lv.45	–	Dung	Dragon Scale
136	Great Armor Lv.46	Steel	Short Sword	Carbon Steel
137	Harpy Lv.46	Red Steel	–	Orichalcum
138	Cockatrice Lv.46	Jet Black	Sunny sideup Egg	100G
139	Basilisk Lv.46	–	Ramen	200G
140	Spectral Sword Lv.47	Knight's Vein	High Potion	200G
141	Cyclops Lv.47	–	Rice	Jet Black
142	Executioner Lv.47		Hamburger	50G
143	Iron Gladiator Lv.47	–	Soft Leather Armor	Damascus Steel
144	Red Ogre Lv.48	Indigo Steel	–	Galtite
145	Dullahan Lv.49	–	–	Purple Glitter
146	Isaac Lv.50	–	–	Cheese
147	Death Lv.51	–	–	Death's Pulse
148	Legion Lv.52	–		Pizza
149	Nuculais Lv.53		–	Napoletana
150	Final Guard Lv.75	Adamantine	High Potion	500G
151	Cyclops Lv.75	–	Rice	Jet Black
152	Red Ogre Lv.75	Indigo Steel	–	Galtite
153	Flea Man Lv.75	–	Milk	10G
154	Death Ripper Lv.75	–	Ice Cream	100G
155	Blood Skeleton Lv.75	–	–	50G
156	Ghoul Lv.75	White Steel	Ramen	100G
157	Duke Mirage Lv.75	Light Ring	–	500G
158	Golden Bones	Miracle Egg	–	1000G
159	Dracula（伯爵）	–	–	Tomato Juice
160	Dracula（魔王）	–	–	Vampire Blood

www.plumbook.cn

武器道具合成表

剑 SWORD

编号	武器名称	所需素材	数量
W01	Short Sword	Bronze（素材）	2
W02	Broad Sword	Short Sword（W01）	1
		Jet Black（素材）	1
W03	Ada	Short Sword（W01）	1
		Gano（W30）	1
		Ceremonial Tool（素材）	1
		Wild Memory（素材）	1
W04	Sword Breaker	Short Sword（W01）	1
		Main Gauche（W19）	1
		Carbon Steel（素材）	1
W05	Schiavona	Broad Sword（W02）	1
		Indigo Steel（素材）	1
W06	Kris Naga	Ada（W03）	1
		Dragon Scale（素材）	1
		Ether（素材）	1
		Ancient Memory（素材）	1
W07	Damascus Sword	Kris Naga（W06）	1
		Damascus Steel（素材）	1
W08	Bastard Sword	Short Sword（W01）	1
		Ceramics（素材）	1
W09	7 Bladed Sword	Damascus Sword（W07）	1
		Short Sword（W01）	6
		Beelzebub's Seal（素材）	1
		Dark Crystal（素材）	1
W10	Laser Blade	Short Sword（W01）	1
		Broad Sword（W02）	1
		Ada（W03）	1
		Sword Breaker（W04）	1
		Schiavona（W05）	1
		Kris Naga（W06）	1
		Damascus Sword（W07）	1
		Bastard Sword（W08）	1
		7 Bladed Sword（W09）	1
		Purple Glitter（素材）	1
W11	Bamboo Sword	Ancient Memory（素材）	1
		Wild Memory（素材）	1
W12	Zweihander	Short Sword（W01）	2
		Knight's Vein（素材）	1
W13	Nodachi	Bamboo Sword（W11）	1
		Steel（素材）	1
		Spirit of Fuji（素材）	1
W14	Claymore	Zweihander（W12）	1
		White Steel（素材）	1
W15	Dragon Killer	Nodachi（W13）	1
		Claymore（W14）	1
		Ceramics（素材）	1
W16	Muramasa	Nodachi（W13）	1
		Ether（素材）	1
		Lightning Stone（素材）	1
		Dark Crystal（素材）	1
W17	Feather Sword	Zweihander（W12）	1
		Adamantine（素材）	1
		Frenzy of Wind（素材）	1
		Orichalcum（素材）	1
		Angel Halo（素材）	1
W18	Foil	Short Sword（W01）	1
		Aluminum（素材）	1
W19	Main Gauche	Foil（W18）	1
		Carbon Steel（素材）	1
W20	Rapier	Foil（W18）	1
		White Steel（素材）	1
W21	Colichemarde	Rapier（W20）	1
		Damascus Steel（素材）	1
		Ether（素材）	1
W22	Estoc	Colichemarde（W21）	1
		Aluminum（素材）	1
		Forgotten Memory（素材）	1
		Angel Halo（素材）	1

斧 AXE

编号	武器名称	所需素材	数量
W23	Bullova	Gano（W30）	1
		Ancient Memory（素材）	1
W24	Bardiche	Bullova（W23）	1
		Morgenstern（W35）	1
W25	Tabar	Bullova（W23）	1
		White Steel（素材）	1
W26	Battle Axe	Bardiche（W24）	1
		Dragon Killer（W15）	1
		Forgotten Memory（素材）	1
W27	War Hammer	Tabar（W25）	1
		Adamantine（素材）	1
W28	Death's Scythe	7 Bladed Sword（W09）	1
		Battle Axe（W26）	1
		Chauve-souris（W49）	1
		Death's Pulse（素材）	1
W29	Piko Piko Hammer	Mace（W33）	1
		Miracle Egg（素材）	1
W30	Gano	Short Sword（W01）	1
		Wild Memory（素材）	1
W31	Frying Pan	Phlogiston（素材）	1
		Ether（素材）	1
		Steel（素材）	1
W32	Club	Gano（W30）	1
		Ancient Memory（素材）	1
		Wild Memory（素材）	1
W33	Mace	Gano（W30）	1
		Steel（素材）	1
W34	Pumpkin Mace	Piko Piko Hammer（W29）	1
		Pumpkin Head（H10）	1
W35	Morgenster	Mace（W33）	1
		Carbon Steel（素材）	1
		Holy Man's Vein（素材）	1
W36	Zaghnol	Gano（W30）	1
		Indigo Steel（素材）	1
		Red Steel（素材）	1

枪 SPEAR

编号	武器名称	所需素材	数量
W37	Deck Brush	Bamboo Lance（W38）	1
		Aquamarine（素材）	1
W38	Bamboo Lance	Wild Memory（素材）	1
		Jet Black（素材）	1
W39	Dung	Aluminum（素材）	1
		Jet Black（素材）	1
W40	Sasumata	Ceremonial Tool（素材）	1
		Spirit of Fuji（素材）	1
W41	Lance	Dung（W39）	1
		Holy Man's Vein（素材）	1
		Knight's Vein（素材）	1
W42	Naginata	Sasumata（W40）	1
		Steel（素材）	1
W43	Long Spear	Dung（W39）	1
		Indigo Steel（素材）	1
W44	Trident	Sasumata（W40）	1
		Ether（素材）	1
		Aquamarine（素材）	1
W45	Versatile Spear	Trident（W45）	1
		Naginata（W42）	1
		Ether（素材）	1
		Phlogiston（素材）	1
W46	Halberd	Lance（W41）	1
		Bullova（W23）	1
		Ceramics（素材）	1
W47	Nyoi Bo	Bamboo Sword（W11）	1
		Bamboo Lance（W38）	1
		Orichalcum（素材）	1
W48	Do Sanga	Long Spear（W43）	1
		Adamantine（素材）	1
W49	Chauve-souris	Trident（W44）	1
		Versatile Spear（W45）	1
		Devil's Vein（素材）	1
		Dark Crystal（素材）	1

拳套 KNUCKLE

编号	武器名称	所需素材	数量
W50	Champion Glove	Knuckle Duster（W55）	1
		Sports Jersey（805）	1
W51	Punch Rings	Aluminum（素材）	1
		Bronze（素材）	1
W52	Baghnakhs	Punch Rings（W51）	1
		Ancient Memory（素材）	1
W53	Claws	Pata（W60）	1
		Ada（W03）	1
		Miracle Egg（素材）	1
W54	Jur	Baghnakhs（W52）	1
		Steel（素材）	1
W55	Knuckle Duster	Jur（W54）	1
		Indigo Steel（素材）	1
W56	Metal Glove	Knuckle Duster（W55）	1
		White Steel（素材）	1
W57	Iron Shell Fists	Metal Glove（W56）	1
		Red Steel（素材）	1
W58	Ring	Punch Rings（W51）	1
		Short Sword（W01）	1
		Ceramics（素材）	1
W59	Hora	Ring（W58）	1
		Forgotten Memory（素材）	1
W60	Pata	Hora（W59）	1
		Short Sword（W01）	1
W61	Force Glove	Knuckle Duster（W55）	1
		Metal Glove（W56）	1
		Dark Matter（素材）	1
		Galtite（素材）	1

特殊 SPECIAL

编号	武器名称	所需素材	数量
W62	Gatling Gun	Hien（W67）	1
		Bomb（W63）	1
		Fire Flask（W65）	1
		Phlogiston（素材）	1
		Immortal Fragment（素材）	1
W63	Bomb	Phlogiston（素材）	1
		Ether（素材）	1
W64	Boomerang	Shuriken（W66）	1
		Ada（W03）	1
W65	Fire Flask	Shuriken（W66）	1
		Bomb（W63）	1
W66	Shuriken	Adamantine（素材）	1
		Frenzy of Wind（素材）	1
		Red Steel（素材）	1
		Spirit of Fuji（素材）	1
W67	Hien	Knuckle Duster（W55）	1
		Colichemarde（W21）	1
		Dark Matter（素材）	1
		Devil Iron（素材）	1
		Galtite（素材）	1
W68	Spike Shield	Soft Leather Armor（B08）	1
		Leather Helm（H04）	1
		Bronze（素材）	9
		Steel（素材）	9
W69	[illegible]	Club（W32）	1
		Steel（素材）	1
W70	Electric Guitar	Tabar（W25）	1
		Lightning Stone（素材）	1
		Dark Crystal（素材）	1

头防具 HEADGEAR

编号	武器名称	所需素材	数量
H01	School Cap	Bamboo Sword（W11）	1
		Sports Kit（B02）	1
H02	Topknot	Nodachi（W13）	1
		Tengu Mask（H09）	1
H03	Ten-Gallon Hat	Leather Helm（H04）	1
		Ether（素材）	1
H04	Leather Helm	Bronze（素材）	1
		Wild Memory（素材）	1
H05	Stone Mask	Jade（素材）	1
		Sun Tears（素材）	1
H06	Face Guard	Stone Mask（H05）	1
		Gano（W30）	1
H07	Corinthian Helmet	Leather Helm（H04）	1
		Aluminum（素材）	1
H08	Iron Mask	Face Guard（H06）	1
		Red Steel（素材）	1
H09	Tengu Mask	Face Guard（H06）	1
		Spirit of Fuji（素材）	1
H10	Pumpkin Head	Iron Mask（H08）	1
		Miracle Egg（素材）	1
H11	Thracian Helmet	Corinthian Helmet（H07）	1
		Sun Tears（素材）	1
H12	Gallic Helmet	Leather Helm（H04）	1
		Knight's Vein（素材）	1
H13	Frog Mouth Helm	Gallic Helmet（H12）	1
		Aquamarine（素材）	1

www.plumbook.cn

编号	武器名称	所需素材	数量
H14	Sallet	Gaelic Helmet (H12)	1
		Indigo Steel（素材）	1
H15	Masakado's Helm	Topknot (H02)	1
		Adamantine（素材）	1
H16	Barrel Helm	Thracian Helmet (H11)	1
		Carbon Steel（素材）	1
		Knight's Vein（素材）	1
H17	Lobster Tail Pod	Frog Mouth Helm (H13)	1
		White Steel（素材）	1
H18	Armet	Sallet (H14)	1
		Red Steel（素材）	1
H19	Burgonet	Sallet (H14)	1
		Damascus Steel（素材）	1
		Red Steel（素材）	1
H20	Crest Helm	Burgonet (H19)	1
		Ceramics（素材）	1
H21	Cross Helmet	Armet (H18)	1
		Angel Halo（素材）	1

体防具 BODYGEAR

编号	武器名称	所需素材	数量
B01	Alucard Mail	Half Plate (B18)	1
		Midas' Gold（素材）	1
B02	Sports Kit	Hide Armor (B04)	1
		Ceremonial Tool（素材）	1
B03	Special Ops	School Cap (H01)	1
		Bat (W69)	1
B04	Hide Armor	Soft Leather Armor (B08)	1
		Sun Tears（素材）	1
B05	Sports Jersey	Sports Kit (B02)	1
		Bat (W69)	1
B06	Clown Suit	Sports Jersey (B05)	1
		Piko Piko Hammer (W29)	1
B07	Prince's Clothes	Clown Suit (B06)	1
		Midas' Gold（素材）	1
B08	Soft Leather Armor	Wild Memory（素质）	1
B09	Black Belt Suit	Sports Jersey (B05)	1
		Spirit of Fuji（素材）	1
B10	Hard Leather Armor	Soft Leather Armor (B08)	1
		Jet Black（素材）	1
B11	Lorica	Bronze（素材）	1
		Ancient Memory（素材）	1
B12	Kendo Suit	Barbarian Armor (B19)	1
		Bamboo Sword (W11)	1
B13	Hanzou's Clothes	Black Belt Suit (B09)	1
		Shuriken (W66)	1
B14	Lamellar	Steel（素材）	2
B15	Eastern Armor	Lamellar (B14)	1
		Ancient Memory（素材）	1
		Spirit of Fuji（素材）	1
B16	Brigandine	Eastern Armor (B15)	1
		Knight's Vein（素材）	1
B17	Chain Mail	Indigo Steel（素材）	2
B18	Half Plate	Brigandine (B16)	1
		Carbon Steel（素材）	1
B19	Barbarian Armor	Eastern Armor (B15)	1
		Half Plate (B18)	1
B20	Banded Mail	Chain Mail (B17)	1
		Half Plate (B18)	1
		White Steel（素材）	1
B21	Dracula's Clothes	Prince's Clothes (B07)	1
		Vampire Blood（素材）	1
B22	Plate Mail	White Steel（素材）	2
B23	Field Armor	Red Steel（素材）	2
B24	Cuirassier Armor	Field Armor (B23)	1
		Adamantine（素材）	1
B25	Parade Armor	Field Armor (B23)	1
		Orichalcum（素材）	2
		Ceramics（素材）	3
B26	Maximilian Armor	Parade Armor (B25)	1
		Angel Halo（素材）	1
		Holy Man's Vein（素材）	2

使魔能力及进化表

妖精型 Fairy Type

编号	名字	进化方式	特殊技	特殊技效果
I	Infant Fairy	初始形态	Unlock	固有技　开启被封印的宝箱
			Heal Lv 1	1级回复魔法
II	Leaflie	I＋剑／拳40	Time Heal	随时间回复体力
			Poison Powder	令敌人陷入毒状态
III	Herbest	I＋斧／枪／特40	Antidote	解毒
			Heal Lv 2	2级回复魔法
IV	Honey Bee	II＋斧／拳／特70	Healing Field	制造一个不断回复体力的空间
V	Killer Bee	II／III＋剑／枪70	Heal Lv 3	3级回复魔法
			Curse Breaker	解诅咒
VI	Hornet	III＋斧／拳／特70	Stone Breaker	解石化
			Lucky Shot	随机回复一定值的体力
VII	Proboscis Fairy	IV＋特90	Press It and See	开启特定机关
			Just a Little	恶搞回复技能
			Skull Bomb	骷髅爆弹
			Refresh	解除各种异常状态
VIII	Tiramisu	IV＋剑／斧／枪／拳90	Gold Heal	消费5000G换来HP全回复一次
		或V＋斧／特90	Decipher	阅读古代文字
			Invincible Vase	一定时间内无敌
IX	Tiara	V＋剑／枪／拳90	Healing Drop	命中敌人时掉落回复水晶
		或VI＋剑／斧／枪90	Crystal Skull	一定时间内隐身
X	Comet Star	VI＋拳／特90	Twinkle Shot	召唤可爱小星星攻击
			Lullaby	使用周围敌人陷入睡眠状态
			Heal Lv 4	4级回复魔法

格斗型 Battle Type

编号	名字	进化方式	特殊技	特殊技效果
I	Magmard	初始形态	Aura Blast	可以吹飞敌人的冲击波
			Brute Force	剧情习得的技能
II	Speed Mail	I＋斧／枪／拳40	Heavenly Sword	从天空连续落下无数短剑
III	Golem	I＋剑／特40	Hip Press	跳起后用身体压击敌人
			Hip Press Lv 2	强化型Hip Press
				（使用100次Chain技后习得）
IV	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
			Ultra Scream	用超声波攻击周围的敌人
V	Juggernaut	II＋剑　拳　斧　枪70	Homing Eye	发射自动追踪的眼球炸弹
			Brute Force Lv 2	强化型Brute Force
VI	Rasetz	I＋斧　特90	Grand Wave	向前方沿地面发射能量波
			Glow Soul	追踪的能量波
VII	Corpsey	I　剑　枪　拳90	Grand Wave	向前方沿地面发射能量波
			Bone Storm	骨雨
VIII	Ironside	V＋斧／特90	Chain Punch	双拳飞出攻击敌人
			Machine Gun Shot	双拳变成机枪扫射
IX	Liquid Golem	V＋剑／枪／拳90	Mercury Sphere	无敌并变成液体攻击敌人
			Magma Mode	无敌并用格斗技去攻击敌人

飞行型 Bird Type

编号	名字	进化方式	特殊技	特殊技效果
I	Crow	初始形态	Glide	短距离滑翔
II	Goldfinch	I＋枪／拳／特40	Caltrops	从空中投下骨头爆弹
III	Skull Wing	I＋剑／斧40	Carpet Bombs	连续丢下炸弹
			Bone Shot	对准目标连续发射骨头攻击
IV	Khaos	II＋剑／斧／枪／拳／特70	Sphere of Darkness	黑暗晶球
V	Phoenix	III＋枪／拳／特90	Big Bang	自爆　全屏攻击
			Fire Bird	化成火鸟全屏攻击
VI	Wingosaurus	III＋剑　斧70	Long Glide	长距离滑翔
			Deadly Absorb	吸血
VII	Blagsdeath	IV＋剑　枪　拳90	Beat Progress	连踢
VIII	Gargoyle	IV＋斧／特90	Conflict Fall	爆炸踢
			Force Cannon	高速能量炮
IX	Indigo	VI＋拳／枪90	Icicle Shot	喷射冰块
			Blizzard Breath	喷射寒气
X	Crimson	VI＋剑／斧／特90	Ignition Blow	喷射火球
			Flame Breath	连续喷射火焰

魔法师型 Mage Type

编号	名字	进化方式	特殊技	特殊技效果
I	Wood Rod	初始形态	Time Stop	固有技　时间停止
			Lightning Strike	雷击
II	Scissor Rod	I＋剑／拳40	Floating B	护身火球
			Sorcery Flame	喷射火焰
III	Talon Rod	I＋斧　枪　特40	Circle Scissor	护身光圈
			Freeze	冰冻术
IV	Nautilus Rod	II＋枪／拳／特70	Purify	净化（不死系即死）
			Satellite B	漏斗状浮游炮
V	Ogre Rod	II＋剑／斧70	Agnea	连锁闪电
		或III＋剑／斧／特70	Synchron Saucer B	护身飞轮
VI	Goat Head	III＋枪／拳70	Argent B	护身冰刃
			Salamander	召唤火龙攻击
				（带着该使魔移动一小时）
VII	Eyeball Rod	IV＋斧／枪90	Tension Boost	增加主角攻击力
			Homing	放出光束攻击敌人
VIII	Embryo Rod	IV剑／拳／特90	Explosion B	护身炸弹
		或V＋剑／枪90	Demonic Disaster	大爆发
IX	Crystal Rod	V＋斧／拳／特90	Shield	护身能量盾
		或VI＋剑／斧／枪／拳90	Meteo	陨石攻击
X	Twinkle Rod	VI＋特90	Twinkle Star	许愿星攻击
			Dancing Star	星星缠绕并攻击

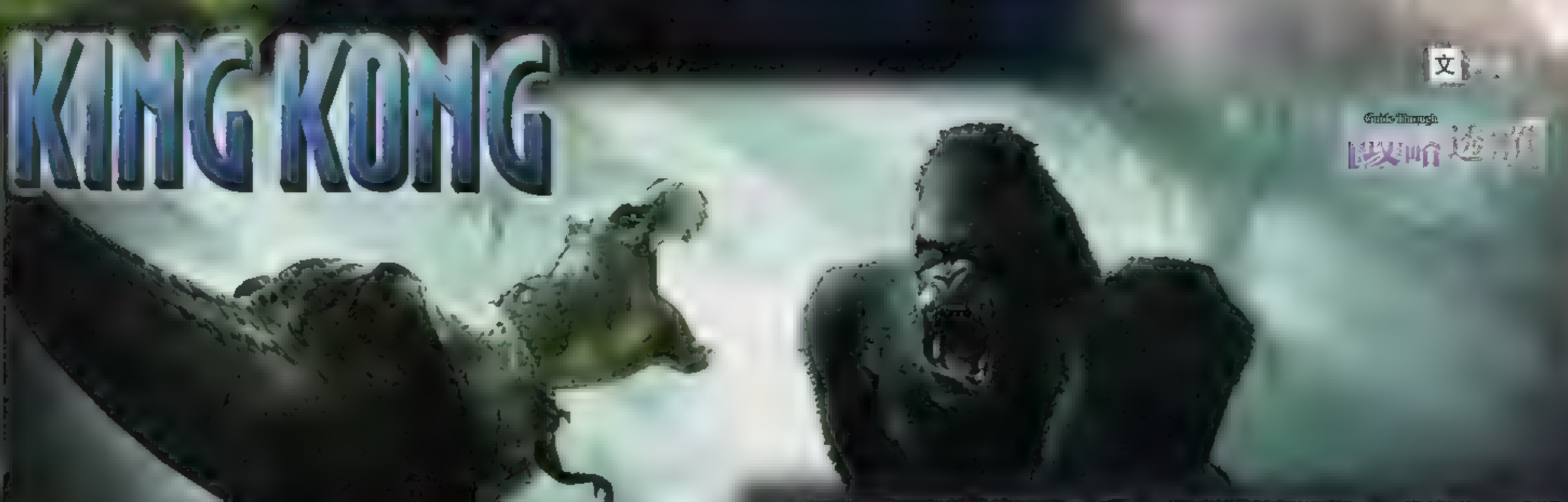
恶魔型 Devil Type

编号	名字	进化方式	特殊技	特殊技效果
I	Gale	初始形态	Magic Circle	固有技　钻地
II	Brow	＋拳　斧　枪　剑　特200	M Circle Scissors	钻地　按□键召唤尖刺攻击
			Needle Magic Circle	钻地，按□键竖直出刺攻击
III	The End	＋用武器W49打出40水晶	Exploding M Circle	钻地　按□键爆炸攻击

南瓜头 Pumpkin Type

编号	名字	进化方式	特殊技	特殊技效果
I	Pumpkin	初始形态	Pose	恶搞的动作
II	Queen	I＋拳70	Pose	恶搞的动作
III	Bloody	I＋斧70	Pose	恶搞的动作
IV	Tiny King	I＋剑70	Pose	恶搞的动作
V	Clown Nose	I＋特70	Pose	恶搞的动作
VI	New Deli	I＋枪70	Pose	恶搞的动作
VII	Cursed Pumpkin	II＋用武器W28死神镰刀打100水晶	Pose	恶搞的动作
VIII	Whimsical Angel	I＋用武器W01短剑打100水晶	Pose	恶搞的动作
IX	Genius Chef	IV＋用武器W31平底锅打100水晶	Pose	恶搞的动作

www.plumbook.cn



金刚 | Ubisoft | ACT
多机种 KING KONG 2005年11月21日

来自1933年的《金刚》讲述了一个原始野性与现代社会之间矛盾冲突的故事，集科幻、惊悚、爱情、冒险和特技等元素于一身。时光飞逝，72年过去了，12月14日，由一手缔造《指环王》三部曲奇迹的彼得·杰克逊执导的《金刚》又将重现于我们面前。这只黑色的大猩猩雄壮无比，顶天立地，它敢于反抗强权，打破枷锁，它就是男人，是雄性的一种强烈性征。在这个男人需要背负沉重压力的社会，毫无疑问《金刚》的重拍将会成为一种雄性呼唤的新座标。

做男人就要像金刚一样顶天立地！

键位操作

《金刚》的操作分为两个部分，主角杰克和金刚。控制杰克的时候，游戏采用的是经典的主视角射击形式，而控制金刚的时候，游戏则采用的是3D动作过关的形式，两者截然不同，无论是杰克的精准枪法，还是势不可挡的金刚，其操作的难度均不高，相信大家都可以轻松上手。





系统分析

本作的系统可以说是非常简单的，一切都为了紧凑爽快的游戏主题服务，基本不会需要玩家利用系统去作出一些繁琐的操作。不过，简单归简单，少归少，有利于玩家的系统设置还是有的，以下将就这些有利设置展开分析。

射击准星

在系统(Option)的控制(Controls)里可以将淡绿色的准星(Aiming Visor)打开，不过由于准星不太明显，有时还是要靠手感。

视角方向

在系统(Option)的控制(Controls)里的视角方向默认的是顺向(Normal)，不过玩家也可以将其调整为逆向(Inverted)。

体力概念

由于游戏中没有直观显现在屏幕上的体力槽，所以我们更需要靠自己的肉眼去判断角色目前所处的状态。首先需要明确的一点是，按从高到低的顺序，体力分为3种状态：一，屏幕与音效一切正常；二，屏幕变成粉红色，音效变得哀伤；三，屏幕变成大红色，音效持续第二点。此外还需要明确的一点是，体力槽是可以慢慢恢复的，意即当玩家观察到画面进入第二或第三种状态时，就要赶紧找个安全地点躲避了，在第三种状态下只要再受到攻击就会阵亡。



伤害顺序

对于杰克能造成伤害的敌人，按从高到低的排列顺序：超级霸王龙、大恐龙、建筑物塌方、大型翼龙、迅猛龙、食人族的火枪、翼龙、蝎子、蜈蚣、小恐龙。其中，超级霸王龙有机会让杰克一击毙命。大恐龙、建筑物塌方、大型翼龙的攻击，在一般情况下，杰克只能顶住2次。而迅猛龙及其以下的敌人的攻击，杰克都可以扛3下。



弹药数量

手持枪支的情况下按○键，杰克会告诉你弹药的剩余量，没子弹时他也会提醒你上弹。但如果玩家在系统(Option)的控制(Controls)里将总量(Inventory)打开，右上角就会出现当前玩家所使用的武器类型和所余数量。左侧数字是子弹数，右侧数字是弹匣数和子弹总数。

隐藏要素

本作会随着游戏进度的百分比来开启一部分隐藏要素，而通关一次后，关卡的下方会出现分数记录，随着分数的累积也可以开启一部分隐藏要素，而剩下的3个隐藏要素则需要在线密码才能开启，很遗憾在截稿前我们仍然未能取得密码。

Extra列表

条件	内容
看完序幕	TRAILER(预告片)
看完序幕	CREDITS(制作名单)
游戏进度5%	威塔原画设定　环境部分1
游戏进度15%	老电影模式，在Option里的Video中选择
游戏进度50%	威塔原画设定　人物与恐龙
游戏进度75%	威塔原画设定　金刚部分1
游戏进度100%	左右反转，在Option里的Controls中选择
20000分	威塔原画设定　金刚部分2
50000分	威塔原画设定　环境部分3
75000分	彼得·杰克逊访谈
100000分	威塔原画设定　金刚部分[illegible]
150000分	威塔原画设定　金刚部分4
250000分加游戏进度100%	另一个结局

另一个结局 Alternative End

当玩家开启隐藏要素的最后一项时，就可以在Extra处直接选择其进入本作的另一个结局。当金刚攀上帝国大厦顶楼时，可以撑更多的时间，尽可能地击落周围的战斗机，推荐在它们经过时按×拍，按○抓投的动作硬直时间太长。击落尽可能多的战斗机后，杰克会驾驶一部战斗机在帝国大厦上空出现，此时玩家操作的角色也切换为杰克。我们的目的是破坏顶楼四角的4盏探照灯，并击落7架周围的战斗机。完成后，探照灯会再一次打开，而金刚则安然无恙地从帝国大厦上回到地面。结局尾声时，杰克和安会一起驾驶着飞机回到骷髅岛探望金刚。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

攻略流程

Scene 1 骷髅岛 SKULL ISLAND

进入右上方的洞穴和黑人海兹(Hayes)对话，获得一把手枪。击退水域内的蟹后，在木门前按R2将其破坏。沿石壁一直前进，来到一个巨型的木门前，按R2扶着门前其中一根木柱的把手，然后用左摇杆推动。推至一半时，突然从海滩处冲出一大群蟹。小蟹基本1枪就死，不要浪费弹药。而接下来就需要迎战第一个BOSS——大蟹。打完BOSS后，从巨型木门处继续前进，中途的木箱可以打落，里面有一把霰弹枪。尽头的大型木门需先拾起木门旁的木条把手，然后利用其打开木门。



BOSS 大蟹 使用手上的手枪对它连续射击就可以了，如果没有子弹的话可以向一旁的黑人海兹请求弹药支援(面对其按×)

Scene 2 大墓地 NECROPOLIS

在荆棘丛生的木门前，点燃木枪后将门前的荆棘烧光。进入石窟后两侧会出现2次共数条蜈蚣。结束战斗后，从刚才正前方石门的右侧继续前进。走过一处独木桥后，桥会因为腐朽而断裂。安(Ann)会冒险从悬崖处爬过来与玩家会合，注意要及时射击安附近的蜈蚣。如法炮制烧掉大型木门前的荆棘丛后，当安爬上去打开木门时，还会有1只蜈蚣和1条翼龙来骚扰。当一个称职的护花使者还真不容易……进入大型木门后，利用左侧的木枪将右手边的类似毛毛虫的幼虫扎死，然后那群虫子就会跑到幼虫处，这时我们就可以进入原本被虫子占据的出口了。

Scene 3 蝎子群 SCORPIONS

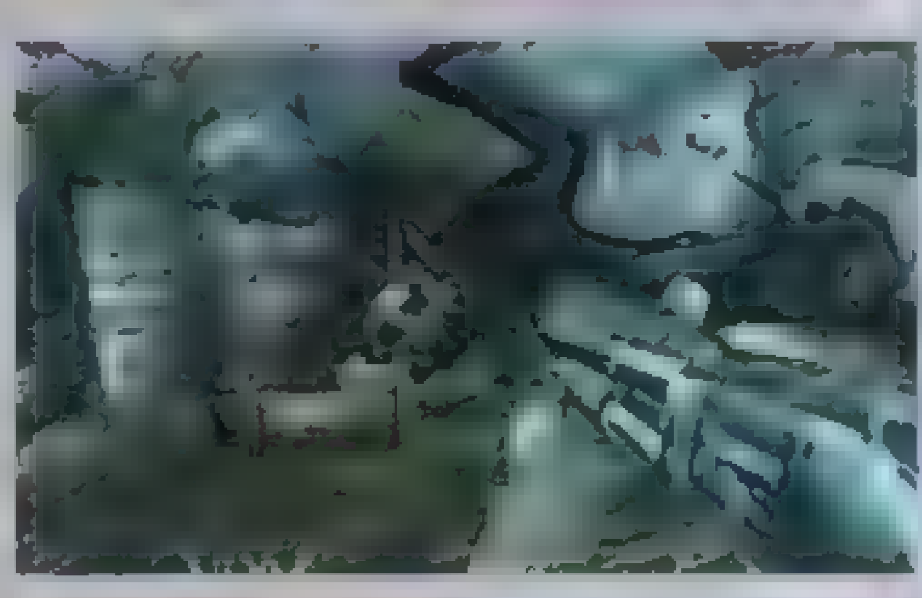
当安正在攀上石壁的时候会有2只翼龙，如果玩家没有弹药的话，可以利用周围野兽骸骨上的骨刺进行攻击。像使用枪械射击一样，瞄准然后将敌人扎下来。结束战斗记得离荆棘丛远一点，安会从上方点燃荆棘丛。接下来的水路只要一直向前游就可以了，水中的敌人会由安帮你解决，但是也不要过于拖沓，游到岸边后安会自动拉你上去。上岸后一直前进，注意荆棘丛中的蝎子。来到一处被荆棘完全堵住的道路前，注意击落对面墙壁上的灯就能烧光这片荆棘。来到悬崖前，先取得对面海兹手上的狙击枪，然后解决从背后而来的3条蜈蚣。待卡尔搭下木桥，来到对岸后本关结束。

Scene 4 祭坛 SACRIFICE

面对大片大片的荆棘丛时，注意使用狙击枪击落周围的灯，有几处的灯处于相对较远的位置，需要仔细观察。连续开启两处大型木门后，食人族部落出现了，他们击昏了主角而且掳走了安。当主角醒来的时候，亲眼目睹安被金刚带走，而卡尔也及时现身救了主角。跟随着卡尔快速离开祭坛区域，注意上方的食人族会往下投火枪，走慢点都会被烧伤。来到一处需要二人同时转动机关的木门前，不过目前还缺一根转动机关的木棍。木门的左侧会出现迅猛龙，先击落草地上方的灯烧死它，然后再利用地面上的动物骸骨来对付剩余的小恐龙。木棍在迅猛龙出现处左手边道路的荆棘丛内，注意先击落灯烧光它们。

Scene 5 追寻金刚 ON KONG'S TRACKS

卡尔这个倒霉鬼被大型翼龙给抓走了，主角当然不能见死不救了，右侧道路尽头的门没有两个人无法开启，所以只好走左手边的小道了。沿途的敌人以翼龙为主，途中的独木桥需要小心行走。打BOSS的山坡前的木箱里有霰弹枪，这是对付大型翼龙的主力武器。一开始先解决2条小翼龙替卡尔解围后，大型翼龙就登场了。打完BOSS后原路返回，打开需要二人之力开启的木门，沿路前进到简陋的石砖建筑物处过关。



BOSS 大型翼龙 卡尔的左侧木箱里有手枪，可以用来对付2个小翼龙。换回霰弹枪对付BOSS，当其一飞过来就开枪，反复即可

Scene 6 救援海兹 HAYES

一开始跟着卡尔前进，来到一处大型木门前有2只迅猛龙，射落墙壁上的灯可以烧死它们。现在我们需要找寻开启木门的2根木棍。从木门右侧房间的右上角上楼梯，利用火种去烧光木门左侧的荆棘，这里是第1根。返回来时的路，利用火矛或幼虫都可以驱散木棍处的虫子。进入木门后来到瀑布后的水域，这里有许多蜈蚣。出了瀑布水域后，往左走会有2只迅猛龙等着你，可以利用河里的鱼吸引敌人的注意力。替海兹解围后再和他对话可以获得一把卡宾枪。打开木门的木棍在会合区域左侧的石头房子后面。游过一段水域，来到营地后本关即结束。

Scene 7 超级霸王龙 V-REX

跟随卡尔他们来到悬崖下，超级霸王龙突然出现了。这里不能和它硬拼，朝大型木门方向撤退，卡尔和海兹会合力打开木门。玩家的任务就是吸超级霸王龙的注意力，利用天空上的2只翼龙可以消耗一点时间，然后围着中央的石墙和它兜圈子。在3分钟左右木门就会打开，然后和大家一起以最快的速度跑进正前方的洞窟的水池内。待超级霸王龙走后，在左手边的通道可以找到木棍，然后原路返回到打开对面的木门。

进门后继续前进，由于独木桥的断裂，玩家和同伴被迫分开，只好孤身一人奋战到底了。

Scene 8 身陷险境的安 ANN

先利用木枪插鱼，然后向远处抛，这样可以吸引那些恐龙的注意力，避免不必要的弹药消耗。沿路一直前进会看见安在对面，正当两人相遇时，安的一侧出现了许多恐龙。护花使者上场的时间又到了！注意沿途还有武器弹药的补充。最后，安被大型翼龙给抓走了。当杰克手足无措之际，金刚出现了。



狙击模式 当玩家手持狙击枪的时候，按R3即可进入狙击模式，玩家可以利用狙击镜的视野来瞄准敌人。在对付远距离的敌人时，特别是倒吊在树上或建筑物里的翼龙，可以在不惊动敌人的情况下将其击毙。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Scene 9 神勇大金刚 KONG

虽然本关的视角切换后容易造成玩家的方向感混乱，不过只要遵循一直朝画面中的前进方向走这一点就没错了。



按下□是冲刺和跳跃动作。注意不要被大型翼龙抛离太远，中途碰到敌人按○或×打倒它们。一直追到山顶后，与大型翼龙的BOSS战就开始了。对付大型翼龙的办法，也是当其接近金刚时就按×或○。当其倒下后，立即上前按×或○撕裂它。击倒BOSS后，连按○推开木门前的石头继续前进，这时前方会有一些小恐龙想伤害安。追上去一手一个收拾将它们干净吧！在断崖前需要走屏幕内侧崖壁的藤蔓处，接近安后请按○捧起她。

Scene 10 峡谷 THE CANYON



两处独木桥的要点都是先用木枪插一只蜻蜓，然后引桥附近的翼龙过来。节省一下在第二处独木桥反方向尽头取得的狙击枪，建议两处都用手枪解决敌人。过桥后地面上出现了许多巨大的雷龙，我们先利用火堆点燃木枪，然后烧光尽头荆棘。沿路一直前进，在进入水帘洞前还有狙击枪子弹的补给。洞内有许多蜈蚣，由于下水后不能开枪的原因，所以这里的战斗要步步为营。过了水帘洞先击毙地上的蝎子引诱翼龙，然后一网打尽。道路尽头的独木桥上有许多虫子，这次又得利用后方不远处的蜻蜓来吸引虫子的注意力了。往桥下投掷插着蜻蜓的木枪后即可过桥。

Scene 11 蜈蚣洞 MILLIPEDES

一开始得保护对面的卡尔和海兹不被蜈蚣咬死。独木桥前有许多翼龙，可以利用道路尽头石洞内的幼虫吸引它们。注意保护下方木门前的卡尔和海兹，这次轮到蟹袭击他们了。一路前进来到一处空阔的石洞，可以将对面上方的灯射下来攻击敌人同时也点燃木门前的火堆。进入石洞后的水域里面还有3只蜈蚣，道路尽头的大型木门缺一根木棍。利用之前的火堆点燃木枪，然后从左侧蜈蚣洞旁的缺口投入水域左侧的干地，然后快速进入水域取得火枪，然后返回水塘前，顺路去点燃荆棘丛取得木棍。进入水塘前，在上方有狙击枪子弹。不过木门前会有蜈蚣袭击同伴，而水里也会同时冲出蟹，建议边后退边解决木门前的蜈蚣，再对付脚边的蟹。



Scene 12 雷龙 BRONTOSAURUS

进入对面的石洞，你会发现前进的道路被荆棘丛阻挡着。主角的任务就是去寻找火源，出门后一直朝右走，中途需要拐一个"Z"字形的弯，注意此时有许多迅猛龙和小恐龙企图阻止我们。火源在道路右侧的水帘洞内，点燃木枪后先得将其从火源附近投到外面，然后立即冲出水帘洞重新捡起它。不过，这里还会有2只恐龙出现，可以先出去将它们引出来消灭。之前沿途所看到的火堆，现在能够起到接力的作用。归途走到一半会听到超级霸王龙的咆哮，这时雷龙的脚步会加快。当玩家冲到开始时的石洞后，超级霸王龙会从后赶到。这里应马上烧光满前的荆棘赶紧逃命。



Scene 13 幸存者吉米 JIMMY

在补充过弹药后，我们需要面对一群小恐龙和翼龙的攻击。继续向前走发现了另一个幸存的同伴吉米，因为他在对岸所以我们必须继续前进并找路绕过去。吉米的附近有许多小恐龙，注意帮他解围。游过一段水域上岸后，突然间归途方向的门关闭了，而正前方的门则缓缓地开启。这里有3批小恐龙先后而至，最后是1只迅猛龙，战斗会持续较长的一段时间，要保正较高精度的命中率。离开该区域后往左拐，山坡上的野人会向主角一行投掷火枪。在这里我们要以其人之道还治其人之身，捡起火枪朝野人所处的山坡的杂草处扔，可以烧死他们。最后上木筏前还有一批小恐龙要对付。

Scene 14 漂流 ON THE RAFT

与同伴对话完后，河流的四周会出现蜈蚣，不过数量并不多。河流的中途会遇到野人站在横跨河流的木桥上，非常嚣张地朝我们扔火枪。此时应马上拿起船上的投掷类武器，然后在船头处点燃，朝着桥的两端附近的草丛扔去，火势会烧塌整座木桥，野人们纷纷失足落水。可惜不能痛打落水狗。

Scene 15 龙口逃生 RAPIDS

一开始观察同伴开枪射击的方向，超级霸王龙在河的两侧岸上，不要被视角搞糊涂了。这里的主要攻击手段是使用船上的木枪点上火，然后在霸王龙接近张开血盆大口想咬你或同伴的时候，将火枪毫不犹豫地朝着它的嘴巴投过去。这样可以将其逼退一会儿，不要胡乱开枪，起不了什么作用的。注意当来到河流中途时，河的两侧岸上都会出现超级霸王龙，要随时注意瞄准的方向，敌人会陆续接近我方。正当走投无路的时候，金刚出现了。

Scene 16 金刚对超级霸王龙 FIGHT

在初始位置就需要对付一头超级霸王龙，将其打倒在地再走过去连按×键可以撕裂它们的嘴巴。将超级霸王龙打到的方法有以下几种：一，利用□+×的冲撞，可以先□再点×；二，进入狂暴状态后再发动攻击。不过第二点所需要的准备时间较长，不推荐作为主要打法。和超级霸王龙打着打着，系统会提示你按○放下安。解决战斗后沿路追着安一直前进，中途的小恐龙可以无视，最后将面对2头超级霸王龙。使用冲撞为主要攻击可以使战斗变得非常有效率，将其一打倒就马上过去撕裂它们的嘴巴。

Scene 17 沼泽地 SWAMPS

这里是大片的湿地的，内有许多鱼类敌人。在渡河的时候，尽量先让同伴



先过，你得作好掩护工作。在一处火堆旁的水域，你得先顺着墙壁走上火堆处取火，然后烧光水域前的荆棘。注意让同伴先下水，这里有许多鱼类敌人。可以尝试射落天上的翼龙来吸引一下敌人的注意力，等同伴都过去后，就轮到主角渡河了。这里可以先下水引2个敌人出现，解决它们后就可以安全渡河。因为，对岸打掩护的海兹枪法很差。

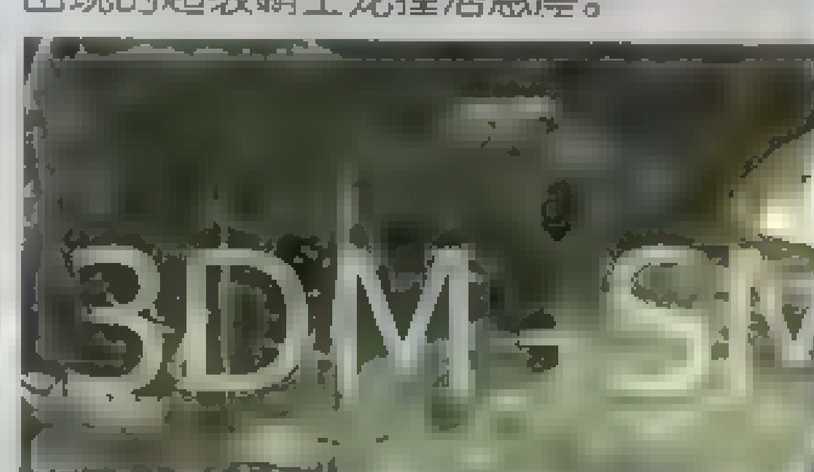
Scene 18 再战超级霸王龙 CHASED BY V-REX

使用金刚的战斗部分真是非常爽，途中有两处有高低差的地形谜题，需要金刚和安合力破解。先把安放下来，她就会自动去找火源，然后将她再捧在手里并按□攀上场地中的石柱，按○将安放至高处，然后安就会帮助金刚打开通行的道路。最后在路的尽头会遇到超级霸王龙，像之前那样如法炮制对付它。然后推开石头柱砸开木门，在对面的超级霸王龙想吃掉安的一瞬间，伸手从悬崖上接住跳过来的安。



Scene 19 食人族 THE SKULL ISLANDERS

由于刚才海兹惹到了金刚，所以主角一行被金刚翻动树木全部掉下悬崖。醒过来后顺着水流可以发现同伴们，此时突然听见安的呼救，沿右手边的道路前进即可，接下来会控制金刚战斗。利用场地左边的树桩和右边的石柱投向大门两侧的野人。来到与18关类似的谜题前，解法也与18关一致。注意安爬上木架子时，地面洞窟处会出现野人，当打开悬崖处的木门时，金刚被突然从门内出现的超级霸王龙撞落悬崖。





金刚也疯狂 个别关卡需要金刚追逐着被敌人虏走的安，稍微走慢一点与敌人拉远距离就会被视为Game Over。这时我们可以连点□键，利用冲刺来赶路。这时你会看见金刚真的是"手脚并用 地疯狂奔跑了……

3DM-SMV

Scene 20 英雄救美 TO SAVE ANN

接下来将重新控制主角杰克。一出洞来到瀑布前就发现超级霸王龙在追着安，此时应马上往右跑。重新下水后沿着左侧走，在超级霸王龙的附近有3根木枪，利用它来吸引敌人的注意力。一得手后，立即往身后的建筑物内跑。安会帮助你打开该场景内的木门，不过主角的任务是吸引超级霸王龙的注意力。利用场地里的木枪投向敌人，然后围着墙壁绕圈。坚持大概1分钟左右，门就会打开。冲进门后一直沿左侧跑上山坡，然后将安拉上来。终于逃过超级霸王龙的追杀，大家可以松一口气了。



Scene 21 牢笼之战 THE CAVE

没走几步会遇到恐龙，这时一口气先冲到对面的小平台上取得武器。迅猛龙会不断来攻击我们，最后还有2头更大一点的恐龙。接下来是和安一起去找火种，在火种附近的水域会冲上来几只蟹。利用动物尸骸的骨头点燃火种，然后朝安左侧的草丛投过去，这样安就能取得火种。原路返回的途中会遇到许多蜈蚣和蟹。然后到另一侧的洞穴去，一进门就有恐龙加蜈蚣来招呼你，对付洞窟内的敌人可以先用火烧死一部分。取得木棍后左侧还会出现2只蜈蚣。解决它们后，从右手边的门原路返回。



Scene 22 危险的泥泞 IN THE MUD

在前方有1把卡宾枪，然后一群小恐龙会蜂拥而出。右侧的出路被荆棘挡住了，注意引开洞穴内的虫子，然后冲进去取火。接下来的第一处水域有1只鱼类敌人埋伏。来到道路尽头的高台附近，此处首先会遭遇2头翼龙，然后就是站在高台上迎战大型翼龙。解决战斗后，下水时不要回头，快速冲到对岸拾起狙击枪，解决脚边的3只小恐龙，然后迅速回头掩护被鱼类敌人纠缠的同伴。砸烂木栅栏进入建筑物内的水域，此处也有不少鱼类敌人。应采取步步为营的打法，道路两旁和拐角处有不少木枪可以利用。



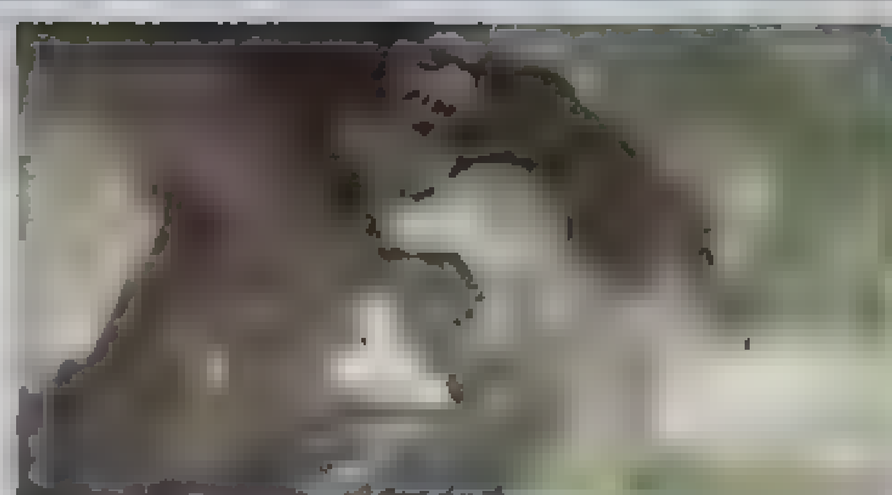
BOSS 大型翼龙 利用高台四角的木枪，待其一飞近就向它投掷，反复直到将BOSS击倒后，还会有1到2只翼龙。

Scene 23 呼唤金刚 CALL KONG

听见了飞机的引擎声，大家都非常兴奋，因为这代表着获救。但是超级霸王龙却在这时出现了……跟随着同伴一直跑进一个狭窄的入口处，躲了一阵子后，安觉得这样不是办法，她决定去远处的高台上去呼唤金刚来帮忙。大家正跑向高台的时候，超级霸王龙也破坏入口进来了。这时只好先退到左侧角落的建筑物内，安还是决定冒险一试。玩家的任务是吸引霸王龙的注意力，天空中飞翔的2头翼龙是关键，在霸王龙发出第一次咆哮后击落1只，然后再击落第2只。击坠的落点应尽量远离高台。安爬上高台十几秒后，就会发生剧情。

Scene 24 金刚显神威 KONG TO THE RESCUE

先解决初始位置的1只超级霸王龙，然后一路追着安前进，无视沿途的翼龙的骚扰。来到山顶处与2只大型翼龙战斗，冲撞依然是最有效的办法，只不过得注意随时切换视角，注意另一侧大型翼龙的动向。解决战斗后，从山坡上继续前进，注意身处岩浆中的时候，应该往视角的后面跳(即将摇杆推至↑)。下河后，金刚即将面对3只超级霸王龙的挑战。



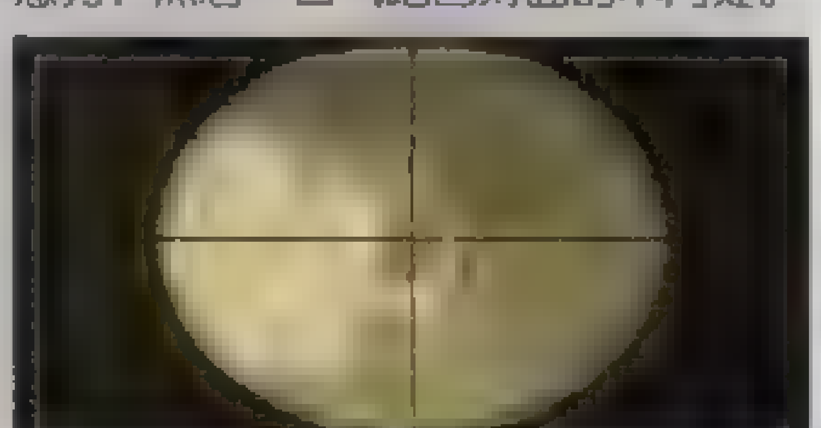
BOSS 超级霸王龙×3 首先往视角纵深处走，来到门前将安放下后，才能放开手脚与超级霸王龙们作战。冲撞→攻击→冲撞→攻击……如此反复是对付BOSS较有效率的办法。先解决门前的1只，然后可以抓紧时间进入暴走状态，接下来2只如同捡死鸟般一样简单。

Scene 25 护送吉米 TO THE PLANE

海兹被超级霸王龙踩伤，奄奄一息的他最终还是牺牲了。悲愤的吉米冲了出去，击毙两只恐龙后，沿着之前被超级霸王龙追的原路返回海滩。外面有不少迅猛龙和翼龙，注意迅猛龙只要挨了1枪后，就会立即朝你冲过来。利用右手边的建筑物内的火种，烧光挡路的荆棘丛。送吉米上飞机后，杰克决定独自留下来寻找安，绝对不能让女士一个人留在那么危险的地方。

Scene 26 翼龙巢穴 TO THE LAIR

除了一开始水面上的2只外，其他的翼龙都可以不打直接跃过。进入建筑物内部后，木门处缺少棍子。用阶梯后方的幼虫吸引地大恐龙的注意力，右侧的建筑物2F是狙击枪子弹，左侧的建筑物2F是火种。击落天空中的翼龙也能为大恐龙提供食饵。在左侧建筑物取得火种后，投射火枪烧光山坡入口处的荆棘。山坡上包围着木棍的虫子可以利用动物尸骸处的幼虫吸引其注意力。拿到木棍后，利用山坡上的幼虫吸引大恐龙的注意力，然后一口气跑回对面的木门处。



Scene 27 大战巨蛇 KONG'S LAIR

取得狙击枪子弹后，沿路的翼龙也可以通通不必理会，可能会受一点小伤，但是直接冲进遇到的代价肯定比慢慢打所要浪费的弹药要小得多。游到水域尽头时发现金刚在熟睡，按×呼叫安一起离开。正当二人准备离开之际，巨蛇突然出现了。随着安的惊叫，金刚同时被惊醒进入BOSS战。战斗结束后，主角与安一起跃下悬崖跳落水中，上了木筏没多久后，金刚出现了，本关也到此结束。

BOSS 巨蛇 这些蛇的体力挺高的，在此需要一点耐心，但是它们的攻击基本是可以无视的，有趣的是将它们打到空中时，反复使用冲撞还可以形成空中连击，当巨蛇不支倒地时，走过去连按○可以结果它们。

Scene 28 食人族之城 BACK TO THE VILLAGFE

跟随安一路前进，看见一头大恐龙时，赶紧躲到右手边的建筑物内。利用取之不尽的尖刺搞定敌人。点火后烧光原建筑物内小门出口方向的荆棘。解决掉1只迅猛龙后，接下来是2只小恐龙的骚扰。打倒小恐龙后，右侧还有1只迅猛龙。建议先解决天上的2只翼龙，免得遭受敌人的立体进攻。在尸体的山坡处会出现3只小恐龙。来到洞外时会有很多食人族在投火枪，等火势熄灭后一口气往前冲。一路前进来到建筑物内，出口在左上角靠下一点的位置。主角和安来到一处木制吊桥前，先回头从右手边的小路下去找安，然后安会独自一人走到吊桥对面。谁知道此时吊桥突然收起来了！

Scene 29 金刚被捕 KONG'S CAPTURE

操作金刚的时候，无论再困难的天堑鸿沟，金刚都能一跃而过。杀进食人族的城里尽情屠杀吧，注意在推开门前的大石的时候，右面高台上的食人族的火枪非常烦人。此时可以来到最右侧，利用两侧墙壁上的藤蔓来到高台上收拾他们。一路前进，打开城门来到海岛边沿。金刚遇到了卡尔布置的埋伏，绿色的麻醉弹击中了金刚，在昏迷之前它拼尽最后一丝力量把安放到高处的安全地点。

Scene 30 金刚之死 KONG'S DEATH

杰克看到了洋洋得意的卡尔，听到了他准备将金刚运回国搞展览大捞一笔。稍等片刻后，自动进入剧情。当主持人打开幕布向全场观众介绍金刚时，可以连按×挣脱锁链的束缚。街道中的汽车可以按○抓起来投掷。想安全地举起大铁门前的公共汽车就必须消灭两侧高楼上的敌人。右侧的只要直接爬上去就可以，而左侧的则需要绕到楼的侧面，然后从对面的楼顶跃到敌人所处的楼层处。在帝国大厦的楼下，小心炮火的攻击，2炮就能KO金刚。将安捧在手心后，立即按□从左侧的墙壁一直攀上帝国大厦的顶楼塔尖处。在战斗机的猛烈射击下，金刚最终还是坠下了帝国大厦。



3DM

乾坤大挪移 当开启了Option中Video的逆向后(Horizontal Flip)，不只是骷髅岛上的场景，整个游戏都会发生乾坤大挪移。本来是右撇子的杰克，竟然变成了左撇子……瞄准时真是不习惯啊。

www.plumbook.cn



喜爱电影的玩家应该知道前段时间刚刚公布了新一任007电影主角邦德的扮演者，当然我们这里不是要讨论这个演员合适不合适的问题，当时有家电影杂志随即搞了个小调查，让读者评选出历届邦德扮演者中最满意的一位，而最后的结果也是众望所归，老牌明星肖恩·康纳利当之无愧地成为了观众最喜欢的"邦德"，而我们今天所要介绍的这款《007》的新游戏，正是由他来主演的！

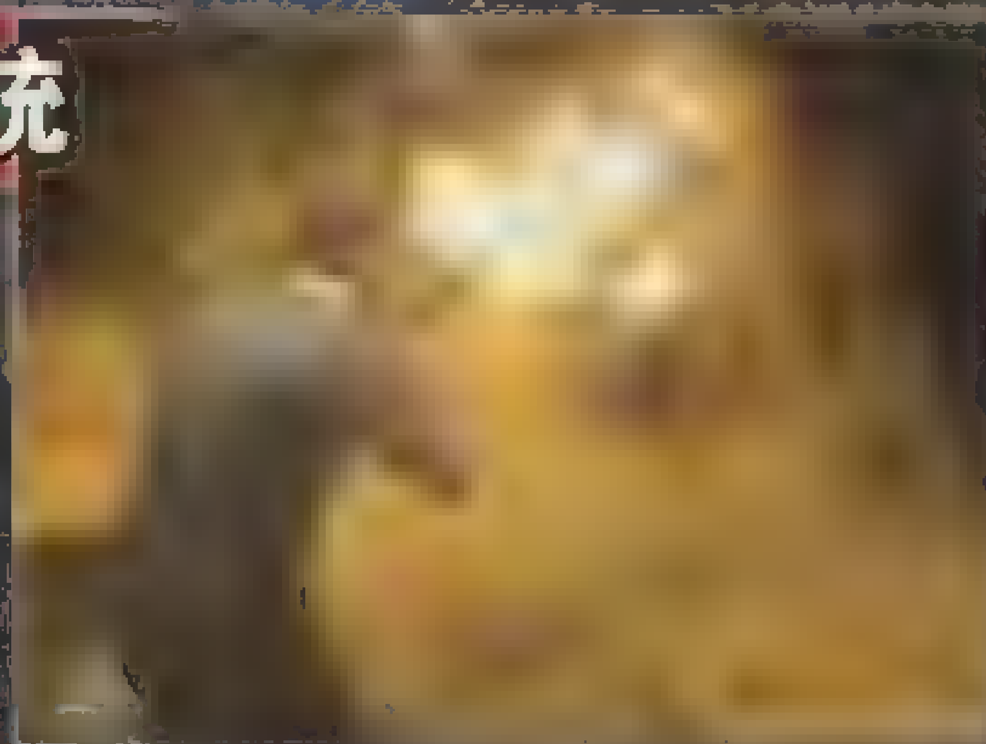


007：来自俄罗斯的爱情	EA GAMES	ACT
PS2		

你就是詹姆士·邦德！

为您详细解说游戏系统

本作的主要游戏方式和前作《007：所有或一无所有》基本一模一样，融合了第三人称动作、射击、驾驶，甚至一点点飞行要素在里面，玩起来还是非常过瘾的。游戏中同样提供了丰富的隐藏要素，而这些隐藏要素获得的方法也非常简单，只要获得高评价赚取高分就可以将它们"解锁"。下面就让我来为各位详细讲解一下游戏系统，并给大家一些如何获得高评价的提示吧。



操作列表

按键	普通状态	飞行状态	驾驶状态
十字键	切换武器	/	切换武器
左摇杆	方向控制		
右摇杆	控制视角	精确射击时移动准星	按下修正视角
L1键	锁定目标		
R1键	开枪射击		
L2键	切换武器		
R2键	下蹲		
□键	精确瞄准	下降	刹车
△键	贴墙	/	伸出尖刺
○键	翻滚	躲闪	倒档
×键	动作 填弹	上升	加速
选择键	打开装备菜单进行调整		
开始键	暂停游戏/打开系统菜单		

游戏界面



血槽

左下角便是邦德的血槽了，上面绿色的部分是邦德的HP，消耗完毕则游戏结束，游戏中几乎没有补充HP的道具。下面蓝色的部分是邦德的防弹衣，消耗完毕则开始消耗绿色的HP，不过在游戏中可以拾取防弹衣来补充。这里需要注意的是，蓝色部分比较能"扛"，别看它比绿色短，但持久力不亚于前者。除了可以拾取道具来补充外，还可以通过升级来进一步增加坚韧度（后文有详述），所以玩家要特别留心这个部分，因为一旦这里消耗光，那么绿色的HP就变得十分脆弱，往往敌人几梭子子弹过来，邦德就含冤九泉了（笑）。

武器

右下角显示的是玩家目前所持有的武器，图标右边的数字，上面表示目前弹夹中的子弹，下面表示总的弹药数量。在游戏中按下十字键或者L2键可以切换武器。本作中弹药数量不算太丰富，起码达不到让玩家任意挥霍的地步。

雷达

右上角的雷达是辅助玩家辨别自己的方位，通过这个小地图玩家可以看到，绿色的小三角代表邦德，蓝色的圆圈代表要去的地点或者要拿取的关键物品，如果出现红色的圆圈则可能表示需要拆卸的炸弹，注意这两种颜色的圆圈有时候不止一个。而比较令人遗憾的是，虽然雷达中可以看到小地图，但是在游戏中却没有提供全景地图。

菜单详解

这里提到的菜单不是游戏开始画面的主菜单，那个菜单里面无非就是"单人游戏"、"多人游戏"和"游戏设置"几个选项，没什么可说的。这里要为大家说明的是游戏里的菜单，这个菜单分两种，一个是任务开始前的菜单，一个是任务进行中的菜单，这两个菜单既有相同的部分也有不同的部分，玩家可以对照下面的列表来搞清楚每个选项的意义。

MISSION（任务）（任务前）

这里是选择游戏中要执行的任务关卡，在这个地图上，绿色的是已经执行过的关卡，蓝色是可以执行但还未执行的关卡，红色是还未达到条件不能执行的关卡。大家可以看到本作一共有14个普通关卡和4个奖励关卡，普通关卡只要按照顺序执行即可通关，而奖励关卡则需要获得"奖励点数"才能进行，4个关卡所需要的点数分别是10、25、40和60，在这个界面缩略图旁你可以看到目前所获得的"奖励点数"。



SCORE（分数）（任务前）

这里的分数菜单只是一个一览表，以供玩家方便地查看每个关卡是否找到了所有的SCHEMATICS（图[illegible]取，黑色表示未获取。这个菜单作用不大，玩家请多关注下面介绍的任务中的分数菜单。

EXTRA（隐藏要素）（任务前）

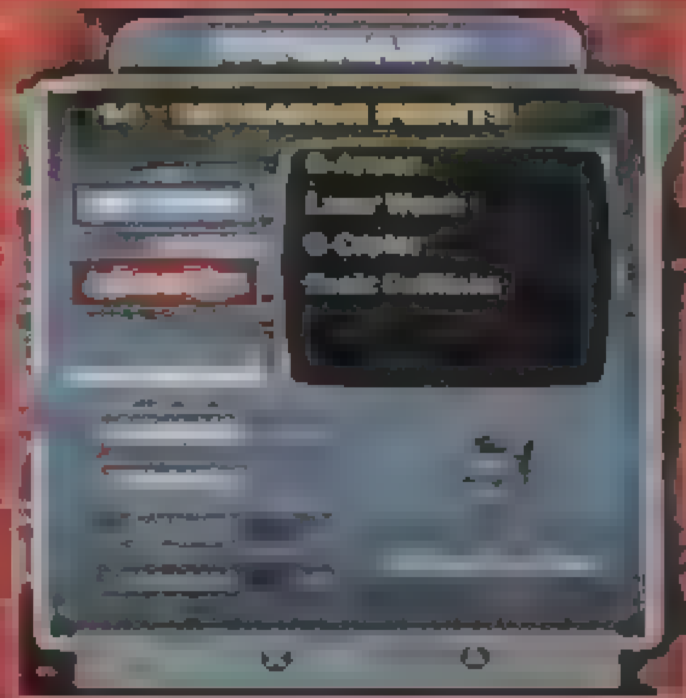
[illegible]的隐藏要素有：VILLAINS（坏蛋），这个要素其实是为多人游戏准备的，可以让你在多人游戏中选择更多的角色而已；MEDIA（影像），这里可以购买的影像包括制作花[illegible]；CONCEPT（设计图），[illegible]壁纸（>_<）。



www.plumbook.cn
&3DM

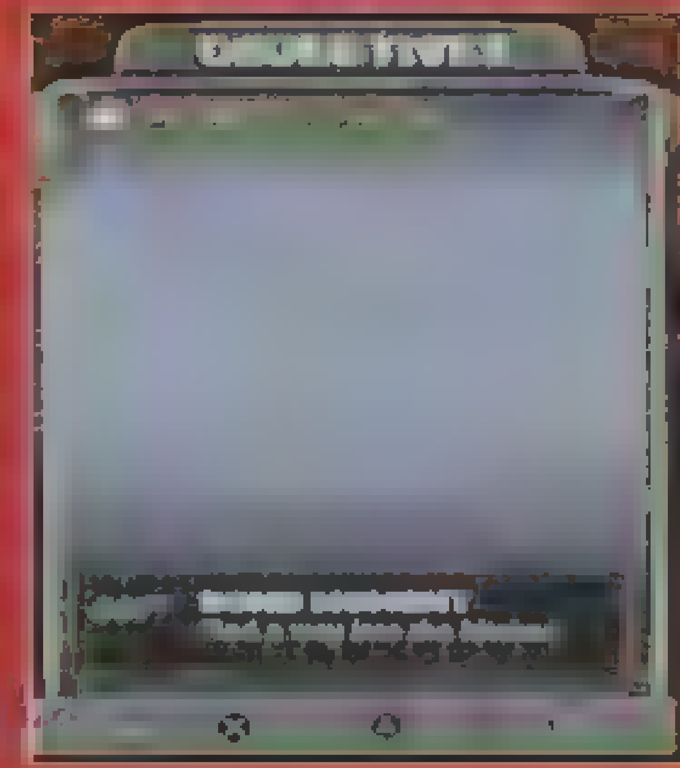
UPGRADE(升级)(共通)

[illegible]SCHEMAT[illegible]图表[illegible]的道具获得[illegible]研究点数[illegible]这些点数的[illegible]作用便是给自己的武器[illegible]和[illegible]GADGETS[illegible]进行升级[illegible]每项升级所需要的点数[illegible]都不一样[illegible]对武器升级可以[illegible]增加[illegible]弹夹[illegible]等作用[illegible]对装备升级则[illegible]提高防[illegible]或提高[illegible]等作用。这里给大家的建议是优先给邦德的防弹衣进行升级，毕竟活得久才能消灭更多敌人(笑)。



OBJECTIVE(目标)(任务中)

在游戏进行过程中按下开始键，最开始的菜单就是目标菜单。在这里你可以查看当前需要完成的目标和已经完成的目标。[illegible]色表示前者，[illegible]色表示后者。而最下方的BOND MOMENT(邦德时刻)[illegible]和[illegible]的BOND [illegible](邦德动作)类似，在任务执行中完成特定的条件即可，同时获得奖励点数以及大量技术点数。



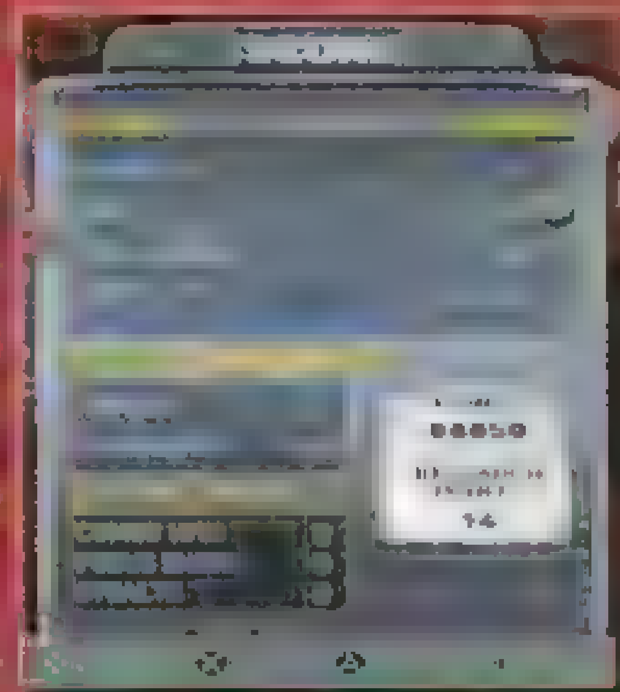
SCORE(分数)(任务中)

这里的分数菜单比起任务前的分数菜单要更具有价值一些。

最上面的表格表示本关可以获得的奖励点数，一般都是四个，分别是消灭敌人数量、通关时间、邦德时刻和游戏难度。TARGET表示每项指定的条件，CURRENT表示目前完成的状态，绿色表示符合条件，黑色表示不符合。后面的流程攻略中教会[illegible]需要完成的条件。

中间的表格表示已经获得的[illegible]到的SCHEMATICS(图表)的数量。本游戏的SCHEMATICS(图表)[illegible]的道具，每个关卡的数量和具体位置都不一样，反正玩家在地图上尽量搜索就是了。

下方的表格表示游戏中玩家在战斗中完成的各种动作：COMBO HITS表示肉搏战中击倒的敌人，FOCUS SHOT表示在精确射击中干掉的敌人，STEALTH表示从背后悄悄干掉的敌人。以上动作的完成在游戏中都会给一个五角星的提示，有关战斗部分的解说请参见后文。



右下方白色框中表示的是你当前所获得的"技术点数"和"研究点数"。前者的获得和完成的各种条件有关，后者则需要在游戏中搜索SCHEMATICS(图表)[illegible]。

OPTION(设置)(任务中)

这里可以对游戏进行各种设置，从上至下依次为：是否开启手柄震动、是否反向操作横向视角、是否反向操作纵向视角、是否开启字幕、恢复默认值、退出关卡和重新开始本关。这里要特别说明一下的是，在游戏主菜单的OPTION中，可以对游戏亮度和对比度进行调整，并且还可以选择试玩《极品飞车：头号通缉》。

战斗部分

本作的战斗主要分为三个部分：徒手格斗、持枪射击和驾驶射击。



徒手格斗主要有两种：背后偷袭和正面冲突。在不被敌人发现的情况下，偷偷摸到敌人背后按R1键，就可以悄无声息地干掉敌人，同时获得分数奖励。即使是被发现了，也可以进行肉搏，同样是面对敌人按R1键，这时屏幕上会随机出现一个按键图示，立刻按下该键，邦德就会以漂亮的格斗技巧干掉敌人，同时获得分数奖励。不过游戏中还是尽量避免正面肉搏，这样不但会招引大量敌人，而且会受到敌人的集中火力攻击，同时还有可能被敌人反制，非常得不偿失。

持枪射击则是比较稳妥的办法，按住L1键锁定敌人，使用R1键进行射击。在锁定敌人的情况下，按□键进入精确瞄准模式，在这个模式下镜头会放大，在敌人身上会出现黄色的射击准星，用右摇杆可以控制准星，对准敌人身上圆圈标出的致命部位进行射击，则可以获得更高的分数奖励。

驾驶射击在本作中主要有两种：驾驶车辆和操作飞行器。虽然这两种工具的操作方法不一样，但是射击的方式还是一样的，按住L1键锁定敌人，使用R1键进行射击。



注意在这个模式下是没有子弹限制的，玩家可以任意宣泄，不过这两个装备一旦被打爆，也就GAME OVER了。

007 主线流程梗概

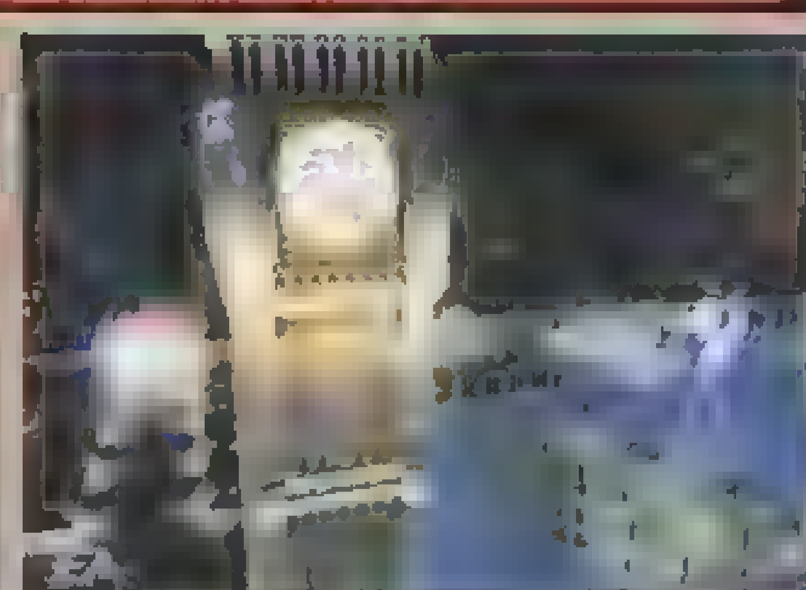
本作的流程相对比较简单，地图也不是很复杂，一般按照游戏给出的目的指示一路走下去就可以完成关卡，不过为了取得更好的成绩，当然要完成每关给出的各种条件啦。下面的流程攻略中会重点说明游戏的难点，以及需要完成的奖励条件。

MISSION 1 LONDON

奖励1	消灭25个以上的敌人
奖励2	7分钟以内过关
奖励3	快速击落直升机(大约一分钟内
奖励4	使用00 AGENT难度

作为游戏的第一关，难度自然不会太高，玩家可以借此机会熟悉一下游戏的操作。

战斗开始后，顺着道路一路向前，开门上楼后，从栏杆破损处跳到顶灯上(地上有亮点提示，走过去按×键即可)，然后跳跃到对面的楼层，不要进入那个有红灯的门，进入另外一个门在一个女人手上去拿取开门的钥匙，之后便可以打开那个红灯的门。



操作飞行器上天之后，首先将悬挂在钟楼四周的敌兵干掉，之后直升飞机出现，绕着钟楼和它兜圈子打，如果它冲过来就用○键闪避，干掉直升机后过关。

MISSION 2 HEDGEMAZE

奖励1	消灭35个以上的敌人
[illegible]	[illegible]
[illegible]	打爆别墅门口车辆旁的油桶
[illegible]	[illegible]

本关有两个部分，前半部分属于潜入行动，花园地图看起来很复杂，其实路线很简单，对付敌人最好的办法就是从背后悄悄地消灭。而对于有一种身上带着通讯装置的敌人，需要使用精确射击模式来先打掉通讯器，否则会招来大批增援。[illegible]后，玩家会发现原来邦德是[illegible]

后半部分则发生在MI6的总部，英语好的同学可以注意一下邦德和博士的对话，很搞笑。之后的训练一路打下去即可，并搜索一切可以搜索的东西。有些门需要隔着玻璃使用激光手表打开门锁才能打开，[illegible]拆除一个炸弹后结束本关。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MISSION 3 ISTANBUL PT-1

奖励1 消灭35个以上的敌人
奖励2 10分钟以内过关
奖励3 飞入窗口踢倒敌人
奖励4 使用00 AGENT难度

关卡的前半部分是驾驶射击游戏，前半段相对比较安稳，后半段当一辆跟踪你的车被炸毁之后，麻烦就接踵而至，不过消灭他们也不是什么太难的事情。(注意每消灭一辆敌车就相当于干掉一个敌人)地图上蓝色的点是修理厂，在去维修之前先把红色的点——也就是敌人的车库先给炸掉，找到车库之后对着车库射击即可，旁边楼房上有扛着火箭筒的敌兵，不过基本可以无视，炸掉车库就走吧。



遇到坦克之后只能顺路步行，注意途中有些打扮很显眼的敌兵生命力比较顽强，但是用途中找到的霰弹枪就不难干掉。来到阳台后，用机枪来对付坦克吧，注意坦克四周出现的敌兵会干扰你，不过专心炸掉坦克后就可以过关了。

MISSION 4 STATION T

奖励1 [illegible]
奖励2 16分钟以内过关
奖励3 找到秘密军火库
奖励4 使用00 AGENT难度

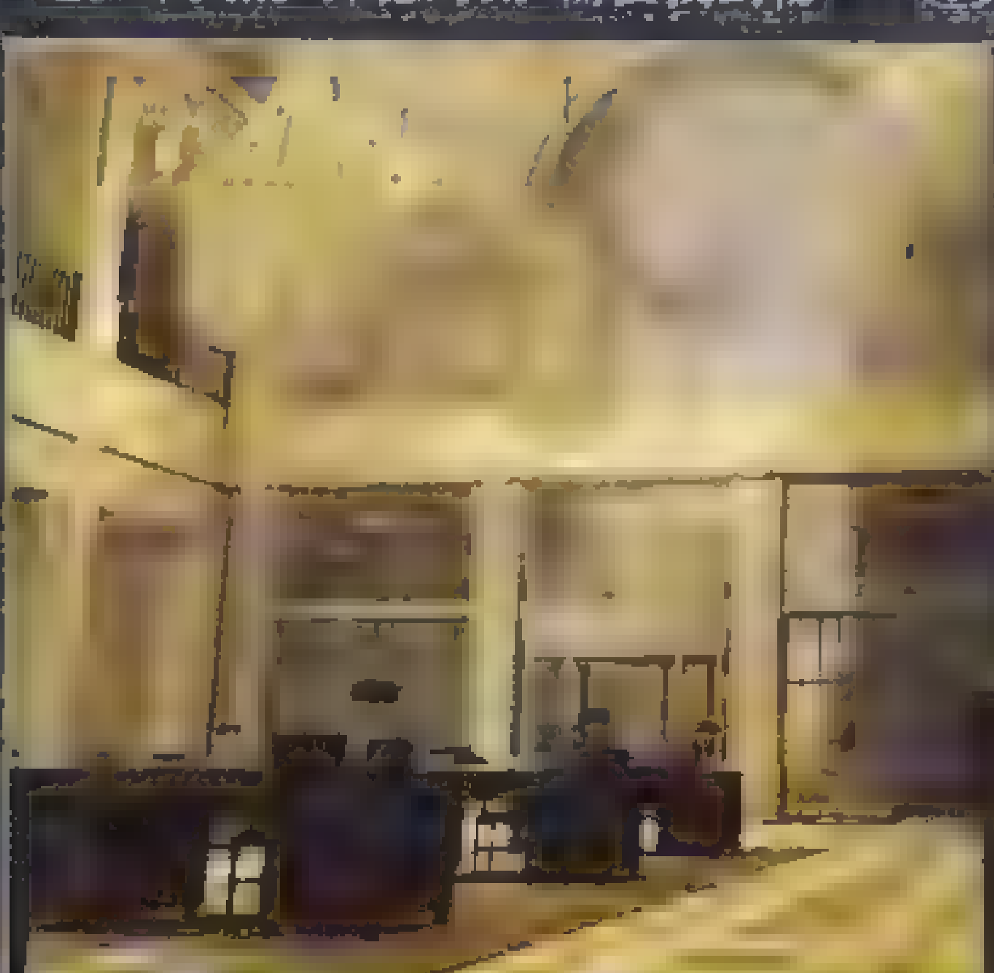
从本关开始，邦德会获得新道具——遥控直升机，切换到这个武器之后，按R1键就可以进行遥控操作了，其方法和操作飞行器一样，只不过再按一次R1键就是自爆。

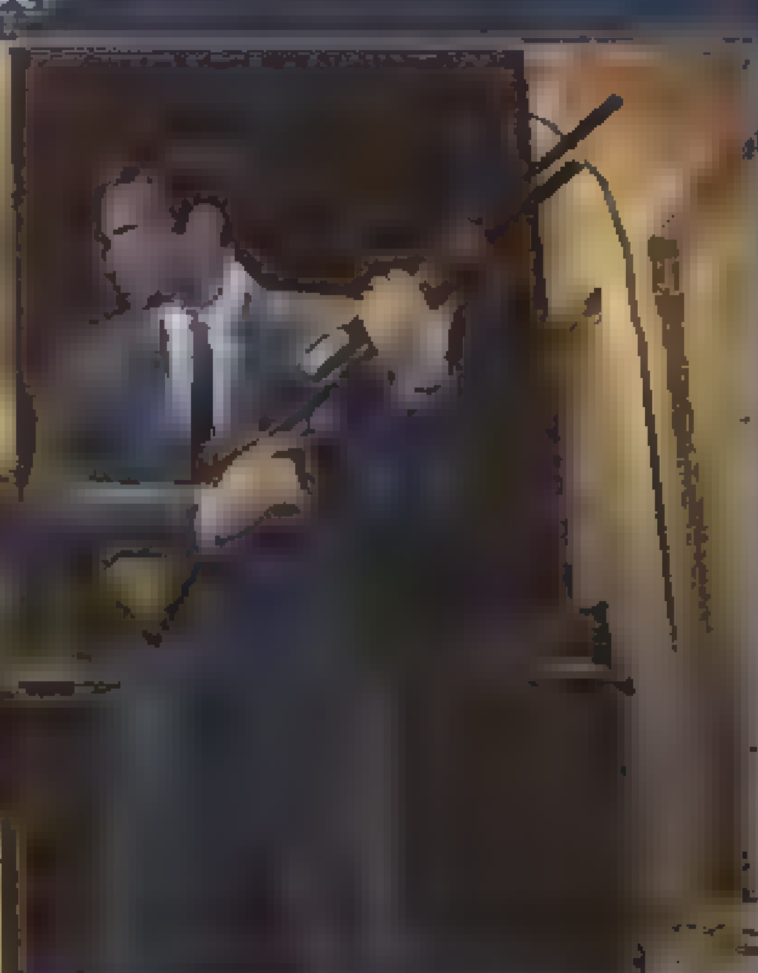
关卡一开始就要使用这个东西，从炸毁的大门右边的矮墙翻进去，然后使用直升机从那扇打不开的门上方的通风口飞进去，顺路飞出后，立刻回身炸毁门旁的电子锁，如果动作慢了会被敌兵干掉，不过好在直升飞机在最开始的汽车处可以反复补充。

进门之后开始清理工作，除了要消灭敌兵之外，还要解救3名人质和拆除5个炸弹，地图上都用蓝色和红色圆圈标明了，仔细搜索即可。其中有一处房门被敌人从里面用板凳顶住了，依然使用直升机从一旁的通风口飞进去炸开门，而另外有一些电子锁的门用激光手表来打开吧。本关的"邦德时刻"需要找到秘密军火库，这个地方在刚进入里大厅右手墙壁前，门的颜色和墙壁一模一样，但是走到那里会提示可以开门，玩家需要仔细搜索一下。

人质和炸弹的任务完成后，敌人会安放最后一枚定时炸弹，需要在限定时间内找到这枚炸弹，通过刚才的搜索你对这个建筑也应该很熟悉了，赶快找到它吧。之后便会出现本关的BOSS——直升机。

从直升机炸开的一处房间里可以找到火箭筒，但是火箭筒弹药即使全部命中直升机也无法将其击落，这里建议的战法是，出门后边往那个房间移动的同时，边利用立柱的掩护使用霰弹枪对直升机进行射击，一路上争取磨掉直升机至少三分之一的HP，拿到火箭筒之后，尽量一枚导弹也不要浪费，全部招呼在直升机身上吧，即使还没有干掉，直升机也应该差不多了，手上有什么武器就尽管用吧。注意直升机除了普通的机枪射击之外，后期还会有导弹轰炸，千万要躲到房间里去，不然很吃亏。干掉直升机后过关。

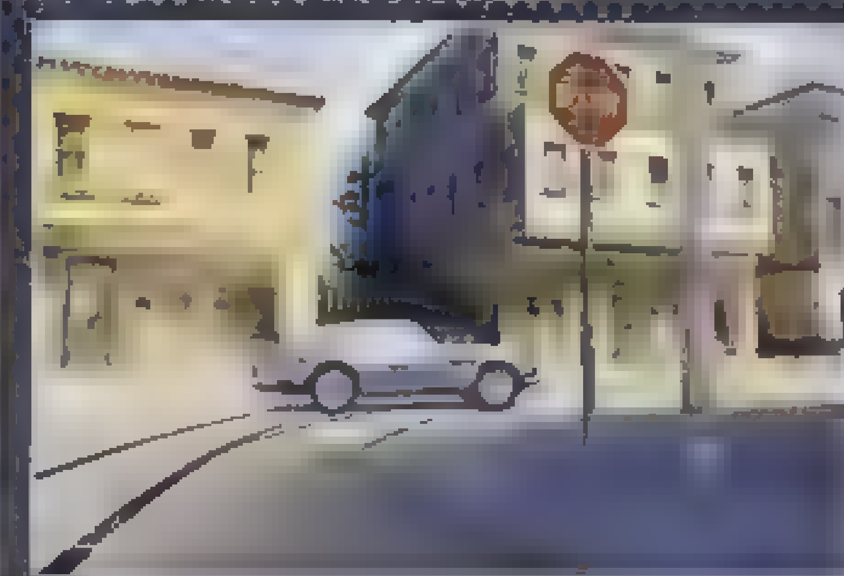




MISSION 5 ISTANBUL PT-2

奖励1 消灭35个以上的敌人
奖励2 9分钟以内过关
奖励3 找到秘密军火库
奖励4 使用00 AGENT难度

本关刚开始还是一段驾驶射击游戏，按照地图到达蓝色圆圈处，停车按△键下车，进屋后可以取得苏军军服，出门后接到新的目标，摧毁那辆红色车辆，从这里开始可以使用火箭筒了，这玩意儿比机枪打起来可爽多了，干掉红色车辆后，继续前往地图上蓝色圆圈处，下车后按选择键打开INVENTORY菜单，选择刚才拿到的苏军军服并装备上，这样就可以大摇大摆地走入基地了。(基地内可以找到一把钥匙，在找到钥匙的房间出门后就可以找到秘密军火库，请玩家仔细搜索一下。)从后门出去后被敌人发现，又要开始不可避免的战斗，不过最主要的任务还是到船坞去开启那艘快艇，到达目的地后在操作台前按×键开始慢慢移动快艇，注意这个过程非常缓慢，中途有不少敌人来骚扰，其中还有一名手持重机枪的"大佬"，这里的建议是除了干掉"大佬"以外，其他的杂兵如果不是冲到面前或者连续攻击到自己就暂时不要去管他了，抓紧时间把快艇放下来就可以过关了。



MISSION 6 UNDERGROUND

奖励1 消灭90个以上的敌人
奖励2 16分钟以内过关
奖励3 找到秘密房间
奖励4 使用00 AGENT难度

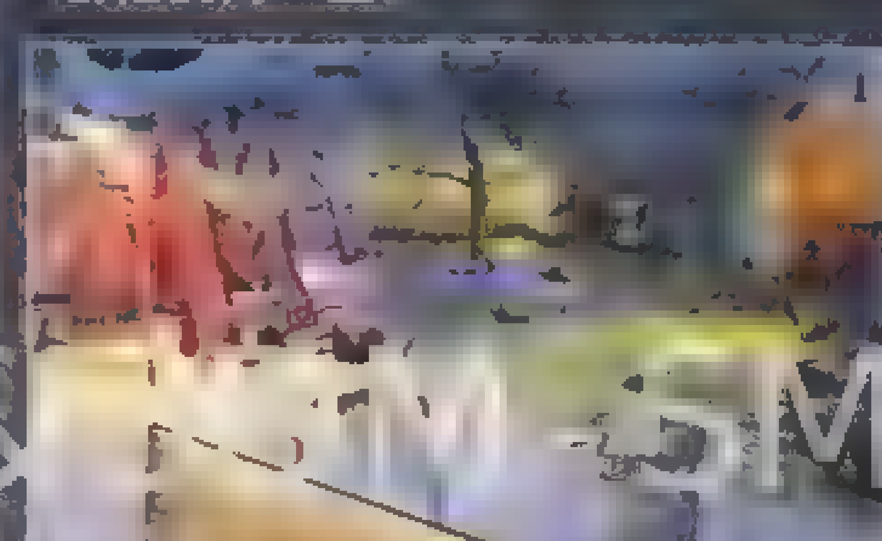
既然找到了快艇，那么就是快艇射击游戏啦(笑)。对于一路上手持火箭筒的敌人优先用精确射击模式干掉，另外水里有很多油桶，可以利用这些东西来消灭敌人，同时还会有敌方的快艇来骚扰，快点干掉他们吧。除了第一处的水闸需要射击这个水域中间的齿轮机关打开外，其他的水闸只要射击闸门四个角的机关就可以打开了。到达目的地后，邦德需要开始单独行动，注意这里的敌人数量会比前几关明显增多，多利用掩体吧。(在车库一层有一扇锁住的门，而二层某国国旗旁有一个通风口，那么……知道该怎么办了吧？)在最后车库二层控制室里面拿到飞行器之后，就准备开始脱出战吧。从车库一楼打开的门出去，回到你最初进来的路线上，沿原路返回吧，不过一路上的阻扰是不会让你寂寞的。中途有三处可以供你更换飞行器，更换之后飞行器的耐久度会回复，注意最后一处更换的地方需要跑一段路，这里建议不用管敌人，一路冲出去，在第二处更换一下飞行器即可。



MISSION 7 GYPSY CAMP

奖励1 消灭30个以上的敌人
奖励2 9分钟以内过关
奖励3 进入厨房
奖励4 使用00 AGENT难度

看完一场"摔角玫瑰"(笑)就开始战斗吧，一开始就是个BOSS，将火力集中在那个重机枪身上吧。清理掉这里的敌人后又要开始搜索人质，4名人质的位置在地图上都有标明，不算难找，不过需要注意的是其中3名人质所在的房间都有毒气，[illegible]在外面的[illegible]里可[illegible]。[illegible]而旁边还有一个通风口……)解救完毕之后又要开始狙击任务，进门后在地上发光的位置登上去，拿到狙击枪后开始保护Gerim大叔，其实这里建议大家用普通武器L1键的自动瞄准来打，效率比狙击枪要高一些。



www.plumbook.cn

MISSION 8 SNIPER ALLEY

奖励1	消灭25个以上的敌人
奖励2	9分钟以内过关
奖励3	在通讯兵呼叫增援前干掉他
奖励4	使用00 AGENT难度

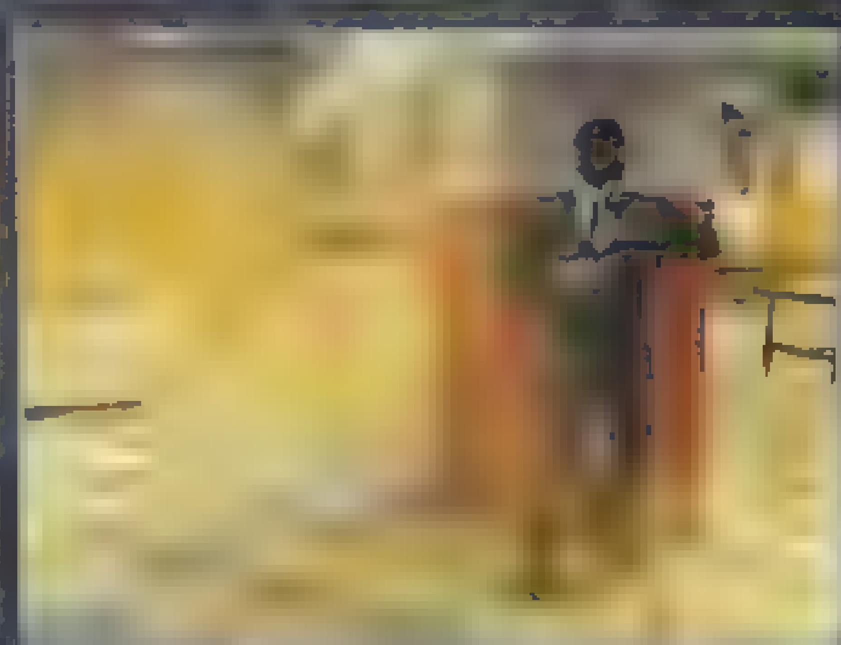
一开始就从左边翻墙上去，那个该死而又倒霉的通讯兵就在里面了(笑)。铁门用枪射击来打开，上到二楼后发现又有门打不开，得先去一楼取得钥匙，开门进去后一路来到房顶，狙击战开始，注意身边会不断有弹药补充。Gerım大叔上到三楼之后，敌人的直升机出现了，这里没有什么掩体，多利用闪避来躲开攻击。干掉直升机后发现Gerım大叔被挟持，用狙击枪干掉他身后那个人即可过关，注意别打中Gerım大叔了⋯⋯

MISSION 9 CONSULATE

奖励1	消灭50个以上的敌人
奖励2	17分钟以内过关
奖励3	进入隐藏房间
奖励4	使用00 AGENT难度

好了，邦德女郎终于出现了，大家稍安勿躁(汗)。在大厅和左边的职员谈话，说着说着就爆炸了——是后面的墙——顺着道路前进吧，007！锁住的门用遥控直升机炸开，进去后关闭毒气阀门就可以进入被毒气封锁的地段了。最后在尽头的房间里找到Tatiana，之后沿路边保护她边往外跑，一路跑到电梯里，注意途中头上有红色标记的敌兵，他们会攻击Tatiana，要优先处理掉他们。

乘坐电梯下去之后，先拿到防毒面罩，冲过去关掉毒气阀门，然后操纵遥控直升机从通风管道进去，注意途中会有蒸汽和火焰，不要被碰到了。炸开最后房间里红色机关后，就可以进入房间了。之后的路途上除了毒气和敌兵外，有一些门需要和Tatiana共同打开。(在第二扇需要和她共同开的门的左边房间，爬上中间的柜子，用激光手表烧掉开关，就可以进入隐藏房间了)最后金库的金属门用激光手表烧掉四个角上的机关就可以打开，拿到东西后又要沿原路返回，注意保护好Tatiana，冲出去后过关。



MISSION 10 ISTANBUL PT-3

奖励1	消灭40个以上的敌人
奖励2	12分钟以内过关
奖励3	击落直升机
奖励4	使用00 AGENT难度



这一关相对比较简单，首先的任务是在10分钟内解决掉30辆汽车，不过不要去惹坦克，因为根本就打不坏⋯⋯中途可以随时去修理厂维修和补充弹药，注意火箭筒稍微节约一点，后面的直升机需要这个来干掉。之后又需要在5分钟以内赶到火车站，开车一路冲过去即可，敌人基本可以无视。

MISSION 11 TRAIN

奖励1	消灭50个以上的敌人
奖励2	12分钟以内过关
奖励3	进入隐藏房间
奖励4	使用00 AGENT难度

剧情过后，激烈的火并开始。新拿到的皮箱机枪对付重机枪大佬很有效，放在地上就会自动攻击，一直坚持到火车到站后就赶紧下车吧。沿月台杀过去，盾牌兵只有穿甲弹对他们有效，进入候车厅后在二楼打开机关，到达另一边进门后就可以取得钥匙，然后回头进入那扇锁住的门。(在二楼走廊里有个柜子，爬上去之后你就可以找到隐藏房间)这一路都要注意Tatiana的状态，别让她死了。冲出候车厅之后有三门机关炮等着邦德，火箭筒就派上用场了。穿过火车后就开始最后的BOSS战，机枪扫射时就蹲下躲在掩体后面，扔手雷就跳开，等他跳畔邦德的时候，使用精确射击对准那些弱点开枪，反复几次即可让他掉下月台，紧接着一辆火车呼啸而过⋯⋯



MISSION 12 FACTORY

奖励1	消灭45个以上的敌人
奖励2	17分钟以内过关
奖励3	[illegible]
奖励4	[illegible]

这里的任务是要安装二枚炸弹。首先操作飞行器一路冲过去，在尽头红点处安装第一枚炸弹，然后出门，利用箱子翻过铁丝网，进入码头后找到起重机后操作它将一堆箱子放到左边，就可以利用这些箱子上去进入仓库。(码头那边的守卫塔楼，引爆下面的油桶就可以摧毁它了)在仓库里红点处安装完炸弹后，用激光手表炸毁玻璃下的油桶，便可以进去拿到指挥部的钥匙了。进入指挥部后坐电梯下楼，路途中开启开关(很显眼)后进入指挥中心，清理掉敌人，利用升降机来到顶层，再次启动某个开关后出现第二个需要安放炸弹的红点。安放完炸弹后原路返回到仓库，打开大门的开关后，乘坐什么都不怕的装甲车一路冲出去吧！

MISSION 13 BORDER

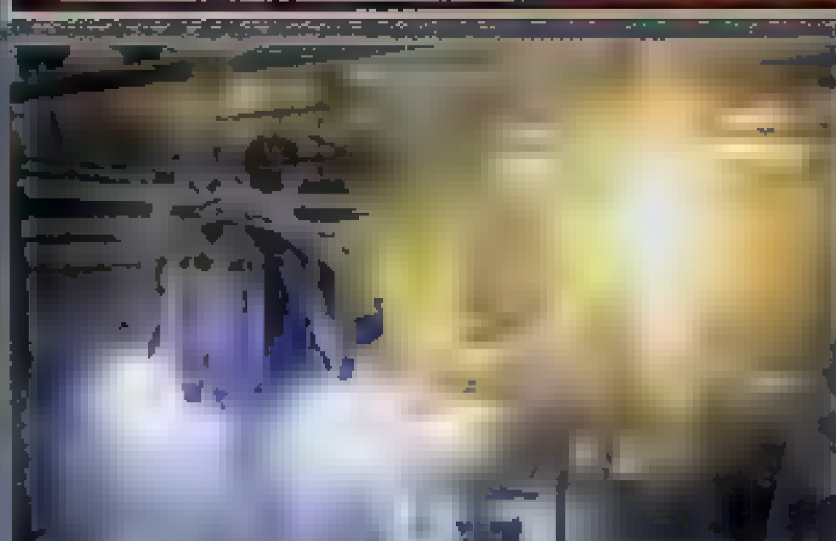
奖励1	消灭80个以上的敌人
奖励2	18分钟以内过关
奖励3	进入机枪碉堡
奖励4	使用00 AGENT难度

首先的任务是要去拿一把钥匙，驾驶着装甲车一路飞奔吧，断桥记得要高速冲过去，直升机嘛就用火箭炮来招呼它们吧。到达指定地点下车，邦德一路跑到灯塔后面有救生圈的小屋里拿到钥匙，然后原路返回上车，继续飚车到码头。(进入码头之后就会发现敌人的机枪碉堡，不用邦德进去，使用遥控直升机进去就可以了)和之前的某个任务一样，将快艇放到水里就完成阶段性任务。

之后又开始海上追逐战，邦德负责射击就可以了，路上的敌人比较顽强，海上快艇机枪和陆上坦克炮火的火力很猛，都会给你造成麻烦，如果被连续击中很容易GAME OVER，反倒是最后BOSS战舰显得比较简单，利用它体积大的特点，绕圈进行攻击它吧。

MISSION 14 OCTOPUS BASE

奖励1	消灭70个以上的敌人
奖励2	18分钟以内过关
奖励3	进入基地隐藏房间
奖励4	使用00 AGENT难度



进入基地后，先想办法搞掉铁门的机关就可以进入了，打开缆车开关之后赶快跳上去，一路会有不少敌人"陪伴"着你。到达最后中央有个圆球的大厅后，会接到两个任务：拆除核弹和炸毁发射装置，建议路线是这样，先从大厅右边二楼的门进去，穿上飞行器之后将那架还没有来得及起飞的飞机干掉，然后将[illegible]，回到[illegible]后，进入中间的门，[illegible]上的[illegible]。这个房间里有个通风口，操作遥控直升机进去，完成最后一个"邦德时刻"。

返身出门后便会面对最终BOSS，这个人之前居然没有被火车撞死⋯⋯他操纵着一个机器人向邦德进攻，邦德只要躲在墙后面他就一点办法没有，利用攻击间隙他休[illegible]时会[illegible]，[illegible]用[illegible]射[illegible]之后[illegible]过来[illegible]之结局[illegible](你知道[illegible]说的什么意思吧？)

&3DM-SM
www.plumbook.cn



使命召唤2 红一纵队

由Treyarch制作，Activision负责发行的"《使命召唤》系列"相信很多喜欢FPS的玩家都不陌生，而新作《使命召唤2 红一纵队》再次体现了系列的出色水准。本作依旧以二次大战为游戏舞台，战场遍布北非、欧洲等地区，玩家在游戏中所隶属的红一纵队指的就是美国陆军著名的第一步兵团，在二战中这支部队是欧洲战场上最重要的进攻力量。史实中"红一纵队"是首个抵达英国，首批登陆诺曼底海滩的团队，首次加入与北非和西西里的敌军的战斗，也是他们击败了沙漠之狐隆梅尔，在北非捕获了4万名敌军……而玩家就是这支传奇部队的一员，以一名普通士兵的角度来经历这场浩大的战事。

使命召唤2 红一纵队 Activision/Treyarch FPS
多机种 Call of Duty 2 Big Red One 年11月1日

[攻略秘解] 文 十六夜

作战守则之一 坚决完成任务

在游戏中玩家是美国陆军著名的第一步兵团——红一纵队的一员，在战场上除了消灭敌人外更重要的是按照指挥官的指示完成各种任务。游戏中任务的种类相当丰富，从到达指定地点、抵御敌人的进攻到掩护同伴前进以及摧毁指定目标可谓应有尽有。而这些任务并不是战斗一开始就都布置给玩家的，而是随着战斗的进行逐个出现。在激烈的战斗中玩家可以随时按Select键查看目前任务的完成情况，已经完成的任务用暗色来表



示，而目前要执行的任务则用高亮来表示。另外，玩家可以通过位于屏幕左下角的小地图确认将要前往的地点（五角星）以及敌（红色三角）、友军（绿色三角）的位置。

作战守则之二 熟练掌握各种装备

作为红一纵队的一员，自然应该十八般"武器"样样精通。在游戏中根据任务的需要，玩家还要操作机枪、炮台甚至坦克、轰炸机进行作战，体验与普通步兵截然不同的乐趣。机枪与速射炮的操作类似普通枪械，但不会显示弹着点的范围而且也不用担心弹药的消耗以及上弹时间，不过需要注意的是如果





连续射击一段时间枪身会因为过热需要强制冷却而在一定时间无法射击，因此不要总是按住射击键不放。炮台、坦克等虽然攻击力高但射速慢，游戏中炮系武器的装弹时间用位于准星下方的虚线表示，当虚线全部消失后便可以进行第二次攻击。

作战守则之三 枪是身体的一部分

在战场上，作为一名战士真正能够信赖的其实只有自己手中的枪。游戏中会出现不少二战时期有名的武器（比如德国的MP40以及美国的M1卡宾），而玩家最多能够携带两把不同的枪械作为主武器。游戏中的"瞄准"从理论上说其实非常简单，只要将准星中间的白点对准目标后攻击便可命中……不过这只是理论上的，在准星两旁有类似括号的标志将白点框住，这一区域就是射击时子弹的弹着点范围。当角色移动、地面地面晃动的时候这个范围会变大，也就是说在这个时候如果玩家射击子弹就会更多地偏离白点所指的目标，造成命中率下降。解决的方法就是在射击的时候保持自身静止。另外玩家在静止时的身体姿态也会影响弹着点范围的大小（站立时最大，匍匐时最小），在实际战斗中也一定要将这

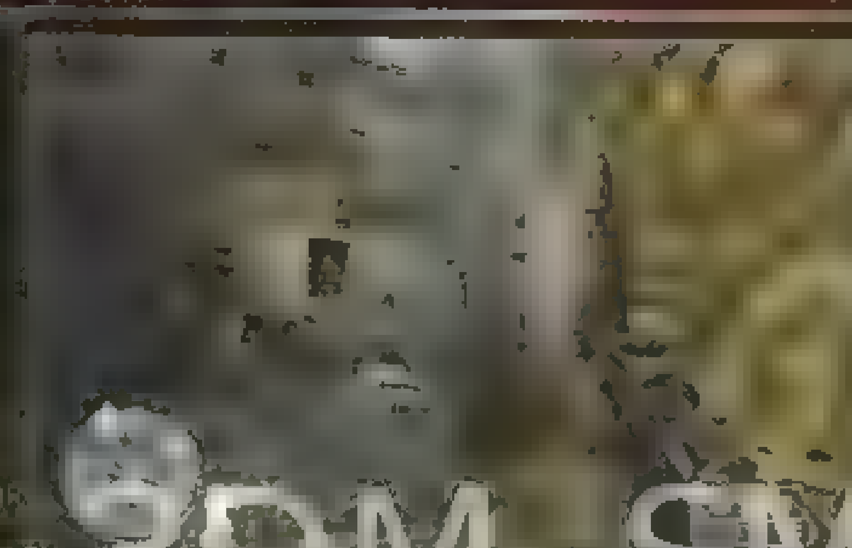


一要素考虑进去。

影响命中率的因素除了上面所讲的之外玩家所使用的武器也是关键，举个简单的例子，MP40虽然可以连射，但弹道的偏差会较大因此命中率相对会降低，而相对的M1弹道偏差就很小，因此射击的命中率相当高。由于游戏中经常要与敌人进行诸如巷战等会出现大量掩体以及障碍物的战斗，因此与射速相比射击的精准度显得更为重要，这里建议大家尽量多以点射或二连射为主。

作战守则之四 生存最重要

虽然玩家的目的是[illegible]完成任务，但面对眼前数量众多的敌人第一个想到的不是冲上去送死而应该是找个安全的掩体，为接下来的反击创造条件。正如前面所说，游戏中的战斗大部分是在城市的街道以及房屋中进行的，因此玩家一定要养成在掩体间短距离移动或射击的习惯，而像上弹、投掷手雷等



[illegible]的动作也一定要找个谁都看不见的地方做才行。

& 3DM SMV
www.plumbook.cn

序章 ★We've Been Through Worse★

游戏一开始玩家就置身位于法国的战场，因此一定要马上熟悉角色的基本操作。冒着隆隆的炮火跟随部队向前推进，在街道的拐角会出现一辆坦克，作为普通步兵想独自对付这个大家伙确实不现实，因此还是找旁边的步兵欺负，把它留给我方的坦克吧。与同伴一起经左侧的地下室来到二楼。随着二楼外墙被炸塌，我军与敌人的守军开始了正面交火。虽然从楼上扫射敌人确实很爽，但现在我们的主要任务是继续前进。从侧面的缺口来到楼下，与我方的坦克会合一同向前推进，但很快因为敌人的轰炸坦克被报销了，因此我们只能选择另一条路——左侧的小巷前进。无数的炮火已经将整条街道都硬成了废墟，而在对岸的建筑物中还隐藏着不少敌人，因此前进时不仅要寻找掩体，更要尽快发现并干掉对岸的敌





人，建少我方的损伤。

在道路的尽头，德军的虎式坦克挡在了路的中间，而我方的两辆谢尔曼顷刻间便被“咬碎”了。现在玩家可以说是无路可走，惟一能做的就是找个掩体等待友军上前。发生上前摧毁虎式坦克的友军被干掉的情节后，右侧的房子会被轰开一个洞，沿通道上二楼，先用窗边的机枪干掉对岸的防空机枪，之后从侧门来到外面，利用小路绕到“拦路虎”的前面。利用定时炸弹干掉虎式后，玩家最后的目标就是攻占前面的那幢二层建筑物。与友军配合拿下这里后（注意二楼有人放黑枪），先要等一段时间，当我方的轰炸机过去后从街道的对面会涌出大量的敌人，这时玩家的任务就是守住大楼堵消灭敌人。很快，随着发生同伴牺牲的情节，这一章便结束了。

第一章 ★ Baptism by Fire ★

由于受到敌人的突然袭击，装甲车的炮手被干掉了，因此玩家便要接替他的位置。装甲车配备的机枪操控与平时使用的步兵枪械基本一样，虽然没有子弹的限制但长时间射击会因为枪身过热而导致一定时间内无法开火。

初期敌人都集中在左侧，因为架设在工事中的机枪射击频率很高，因此要优先对付。需要注意的是，因为距离较远，再加上需要玩家观查的范围很大，因此与其盲目四处寻找目标不如控制住眼前的一个范围更为安全，毕竟在玩家身后还有两挺机枪。

经过一路的战斗终于来到了敌人的基地前，注意门口的两座哨塔一定要第一时间压制。进入基地后我们就要与敌人近距离接触了。在这里需要提醒大家的是这款游戏强调的是与同伴配合，因此放弃当孤胆英雄的念头，时刻听从指挥保持自己与同伴步调一致。作为防守方，敌人已经先我们一步进入有利位置，因此在进入房间的时候的一件事情不是开枪而是寻找最近的掩体。另外，由于敌人的分布比较散，因此建议玩家只盯准一两个集中攻击，其他的则暂时交给同伴。

清扫过几个房间之后，我们终于来到了敌人的机库。机库中的敌人非常多而且对面的建筑物里还有机枪不停地扫射，建议玩家经侧面的楼梯来到上层，从空中的走廊前进。这样不仅敌人少，而且比下面视野开阔，更容易攻击敌人（对付聚集的敌人用手雷最划算）。在进攻最后一个机库时会有两辆装甲车掩护玩家，不过当它们向外开的时候一定不要也跟着出去，因为会马上被敌人的飞机干掉……

利用装甲车的残骸作掩护到达对面后，战斗变得更为激烈，每次开门都会有大量子弹飞来迎接我们，因此一定要步步为营。将指挥塔制压完毕后，玩家的任务是使用狙击枪（二楼的门旁边）干掉远处操纵高射机枪的敌人。最后剩下的就是利用高射机枪解决一直在天上吵个不停地飞机了，目标会逐个过来送死，因此只是个时间问题。



第二章 ★ Tankers ★

来到北非战场自然少不了坦克，在这一关玩家就要控制盟军的坦克与同伴一起战斗。与上一关一样，沿途的敌人都会隐藏在路旁的民宅中。初期只有普通步兵和机枪，但后面不仅会出现装备了反坦克火箭的单兵，敌人的坦克也开始在道路两旁截击玩家的小队，因此一定不要冒进，建议跟在我方一辆坦克的后面，让其吸引火力（罪过……），这样玩家就能安全地攻击了。

路过一个村庄的时候一直位于玩家前面的“炮灰”会被敌人的重炮干掉，这时玩家就需要将位于九点以及一点位置的重炮摧毁。不过要小心，中途还有辆坦克埋伏在道路的右侧。摧毁重炮后很快就有4辆坦克出现在我方小队的前面，被打中是在所难免，因此建议就停在那里采取各个击破的方法与同伴发动集中攻击。

继续向前走会看到高炮，而玩家的任务就是摧毁它们。最初的一门在有敌人把守的房屋对面，不过房屋两侧的工事中都有反坦克火箭因此还是应该优先攻击。在道路的拐角处会有两辆坦克伏击玩家，而在拐过去后的空旷地上还有两辆守在那里，建议利用路旁的岩石作掩护，在炮击模式下攻击。空旷地总共有两门高炮和一个高射机枪需要玩家去破坏，不过每前进一定距离就会有多辆坦克出现。这里除了要用友军做饵吸引火力外，被摧毁的友军坦克也要用来当掩体（阿门……）。最后的目标——高射机枪位于远处的高台上，摧毁之后只要等我方的轰炸机到来便可以结束了。



第三章 ★ The Desert Fox ★

敌人趁着我军调整战斗部署的时候突然发动了进攻，虽然我军顽强抵抗，但由于缺乏反坦克武器因此一直处于被压制状态。现在，玩家的任务就是在我军的坦克赶来支援前抵挡住敌人的疯狂进攻（只要不死就OK）。

首先要控制火炮摧毁正在逐渐逼近的5辆坦克，由于威力小因此一般要命中多次才能搞定。另外，由于敌人的坦克一直处于运动状态，因此在瞄准时最好稍微靠前（尤其是横向移动的目标），这样基本上就不会放空炮了。随后出现的虎式玩家不用管，只要找个安全的地方对付涌来的步兵就可以（建议使用架设在前沿工事的机枪）。就在虎式即将突破防线的时候我方的坦克“终于”赶来——算了，啥也不说了，后面还有任务呢……。

按照地图的指示与队友一同沿着小路来到山上，虽然沿途会遇到抵抗，但都是小股敌人因此构不成威胁。途中会有挺机枪封锁路面，



但只要一颗手雷就能让他安静。来到山顶会发现下面的路上有3辆坦克，敌人遗留下来的反坦克火箭现在派上用场了。全灭它们后，会有一辆装甲车冲上来，先不要急着攻击，等停下来后再一炮解决它。

狙击手一共有3个，分别位于左侧以及右前方的废墟中。之后是操纵吉普上的机枪掩护同伴排除道路上的地雷，虽然因为人少使得我军火力弱，但很快坦克就会从后方赶来支援。

与友军会合后，玩家继续执行任务。在穿过村庄的时候虽然会遇到敌人的抵抗，但只要利用周围的环境作掩护还是会很安全的。最后只要用定时炸弹将目标摧毁就可以了。

美国M4“谢尔曼”(M4 Sherman)中型坦克是二战中后期的著名坦克，也是二战中生产数量最多的坦克，总生产量达到了49234辆。在1945年春，美军总共有16个装备了M4中型坦克的装甲师参加了对柏林的总攻。

第四章 ★ Counterattack ★

初期玩家的任务是守护战地医院、防止敌人发动反扑。与同伴一起来到前沿，正好与打算突袭的敌人撞个正着。敌人主要会从两面向玩家隐蔽的小屋包抄，而玩家只要守住其中一条路线就可以，其余的当然还是交给同伴。很快，敌人的增援伴随着装甲车的掩护出现，这时玩家要来到二楼，使用架设在房顶的机枪阻止敌人的前进。不过由于人数相差悬殊我们只能选择撤退。

来到另一侧的街道，这里的大部分建筑已经被敌人控制，我们只有先逐个地"清扫"房间，确保安全后再去进攻另一幢建筑物。在最后一座二层的小楼前，玩家会遭到敌人相当猛烈的抵抗，几乎小楼的每一个窗口都有机枪在扫射。当发生进攻的同伴被狙击手放倒的情节后玩家要沿路赶回后方将军医带到受伤的同伴身边。军医手里有枪而且前方还有友军的掩护，因此不用玩家过多的照顾，阴险的狙击手就在右侧的钟楼上，发现后马上干掉他。



就在双方僵持不下的时候，敌人的炮击开始了。没有办法，玩家只能退回后面的房屋暂时躲避。根据情报我们确定了敌人炮阵的位置，任务就是跟随小队从后面绕过去摧毁它们。沿途的敌人都好对付，当然，那些藏在二楼放黑枪的家伙还是要多注意一下。终于来到目标前，摧毁两门炮后利用敌人架设的机枪可以很轻松地干掉聚集在下方的敌人。



与之前的队友会合后敌人的坦克突然出现，这时玩家能做的只有按照地图上的标记拼命跑。沿途会有大量敌人出现，但已经没有时间可以浪费在他们身上了。建议玩家贴着一侧的墙跑，遇到敌人挡在前面直接用枪托搞定（〇键），当所有人都等上卡车后本关结束。

第五章 ★ Liberators ★

不愧是具有传奇色彩的一支部队，上天入地都可以。在这一关玩家就要与机组人员一起搭乘B－24轰炸机完成任务。

首先要熟悉一下装备在轰炸机上的防空机枪，操作类似普通武器，而且不用担心弹药以及过热的问题。之后按□键离开机枪，按指示来到机腹的机枪座并与其他成员一同攻击前方出现的敌轰炸机。总共要攻击3个编队，由于双方的运动速度不同，因此玩家在射击的时候一定要留有提前量，否则命中率会很低。

发生中弹事件后回到机头，这次是要控制飞机的方向利用瞄准镜轰炸下方的战舰。只有当对准目标的时候才能投弹（右侧的指示灯变绿），一枚炸弹就能击沉一艘战舰。

接下来终于轮到与战斗机厮杀了。敌机的数量确实多，初期会从正面直接向玩家扑来，这时一定要稳扎稳打集中火力攻击目标，直到将其击毁再寻找下一个，否则很容易陷入混乱的局面。一定时间后会要求玩家使用后面的机枪座攻击。由于这次要控制的空域比之前大，因此更容易漏掉敌机。除了听引擎声判断大体位置外，还可以通过追踪弹道来发现目标。



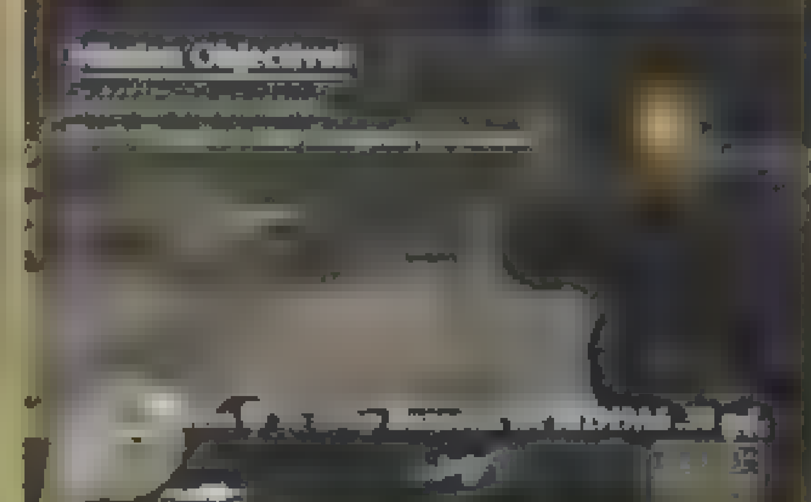
之后又会指示玩家来到机头准备投弹，与刚才不同，这次是要轰炸敌人的油库、车站、等建筑物。分散放置的油罐只要在准星位于中心时投弹就能够一次摧毁，之后会让玩家随意攻击地面的目标，话虽如此但绝没有足够的距离让玩家左右来回地瞄准，因此建议大家沿着铁道线专心攻击一侧的目标，这样会比较稳妥。



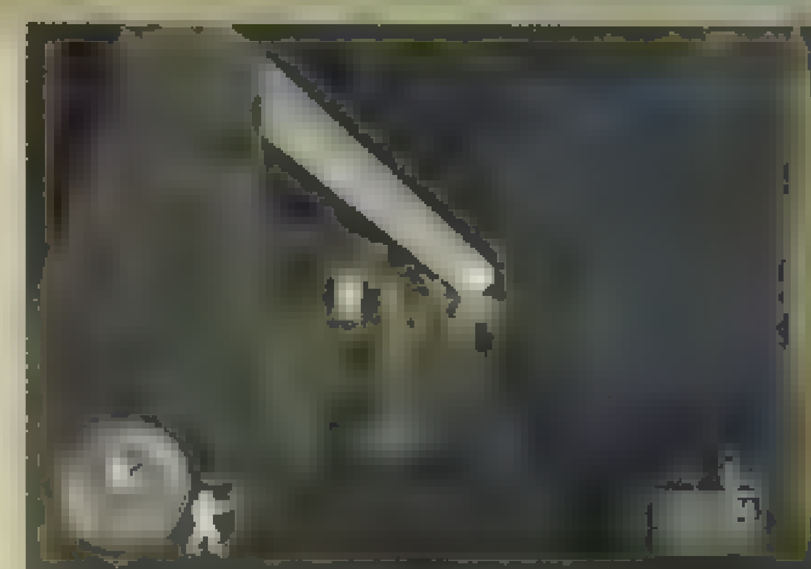
第六章 ★ Operation Husky ★

结束了北非战场的战斗后这次我们的红一纵队又参加了进攻西西里岛的战役。首先玩家要使用机枪击爆前进路线上的水雷，以确保登陆艇能够安全抵达海滩。登陆后的第一个任务就是制压前方的两个工事，保障后续登陆部队的安全。这里建议玩家换掉初期配备的重型机枪，虽然弹数多、连射性能优秀，但射击精准度太差尤其不适合在跑动中攻击。发生开路的同伴被炸死的情节后快速跑到弹坑处拣起遗留下来的火箭炮，之后瞄准前方炸毁挡路的铁丝网，当然了，前方正在做压制射击的那挺机枪也一并轰掉吧。



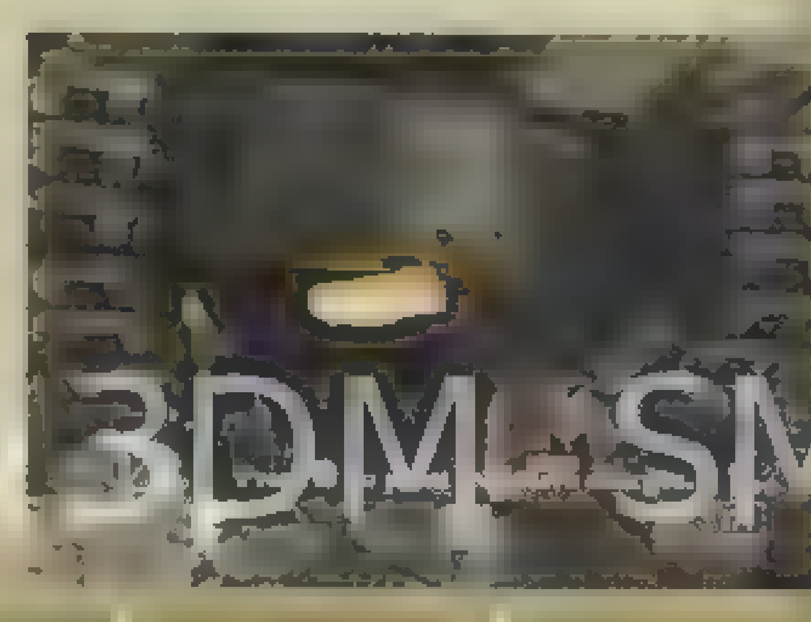


接下来就要逐个清理这些沿海工事了。与以前遇到的屋内战不同，这些工事中不仅贮藏着大量的兵力而且修建的各种掩体也使得进攻变得非常艰难。为了能够活着完成任务，玩家惟有与同伴互相掩护、逐步推进。在这一段手雷的作用将异常明显，大家千万不要吝惜哦。



清理了所有的沿海工事之后，需要玩家使用定时炸弹炸开墙壁制造前进的道路，安装完毕后一定要记得找个找个墙角隐蔽起来。来到外面后马上会被远处的机枪压制住，这时应该找个掩体隐蔽。很快同伴会放出烟雾弹，这时再与大家一同冲过去。

来到桥上消灭掉一侧的的人后终于进入了残酷的街道战。这里到处都有可能藏着敌人，盲目地前进很快就只能活在别人心中。建议大家拖慢前进的速度，让同伴先吸引火力，等隐藏的敌人都暴露出来就好办了。与空降部队合流后根据指示玩家来到指定地点抵御敌人的反扑。由于这里地形复杂再加上光线很暗因此建议玩家爬上二楼守在窗边放黑枪。消灭掉两波冲锋的敌人，最后再到对面炸毁坦克任务就结束了。



德国"虎"I（Tiger I）型坦克一直服役到战争结束。在这期间击毁了大量的盟军坦克以及其他装备，可以说是德军坦克的象征。然而生产工艺复杂、成本极高、野外维护困难等原因都导致它的生产和装备数量很低。从1942年7月到1944年8月末，仅生产了1355辆。

3DM SMV

第七章 ★ Piano Lupo ★

在前一次的登陆行动中我方仅用了很短的时间就取得了胜利。虽然在接下来的行动中顺利向前推进并建立了阵地，但很快便遭到了敌人从空中发动的疯狂进攻，现在玩家的任务就是坐上对空炮座，将所有敌机击落。

与之前在轰炸机上相比本次最大的优势就是玩家能够通过左下角的地图判断目标的方位。不过虽然索敌能力提升了不少，但由于是要保护地面目标不被攻击，因此难度会上升。初期目标只有战斗机，因此并没有什么需要注意的，但随后会一次同时出现两架飞机。注意，它们会以战斗机在前、俯冲轰炸机在后的顺序飞来，一定要优先击落后者。

消除了来自空中的威胁后，玩家随同小队继续前进。第一次与敌



人交火时需要等一段时间，很快会有一架被击落的飞机坠毁在前面炸出前进的道路。顺带一提，沿途可以缴获敌人的M1938，虽然射速慢但精准度很优秀，推荐给喜欢单发点射的玩家。

在桥前，会看到敌人的机械化部队因为事故停止了前进，玩家需要向总部提供3个主要目标的坐标，以便获得炮火支援。按下R3键进入瞄准模式，当对准卡车以及两辆坦克的时候会出现红圈，这时只要按R1键就可以获得坐标，很快，我军的炮弹便落在了这些倒霉蛋的头上。

沿着干枯的河道前进时左侧远处会有两挺机枪封锁路面，玩家需要用狙击枪（在被炸毁的吉普旁）



干掉他们才能前进。需要注意的是每隔一段时间都会有敌人上去操纵机枪，因此在前进的同时一定要注意观察，一看到有人上去了就要马上干掉。

来到前沿后玩家要做的就是尽可能地阻止敌坦克的前进，为同伴修理电台争取时间。电台修复之后，还要向总部提供敌人坦克的位置以便炮兵能够准确命中。

第八章 ★ Farewell to Friends ★

敌人命中的永远都是走在我们前面的同伴……作为西西里岛战役的最后，本关将是完完全全的巷战，因此敏锐的观察力以及谨慎的行动是能够生存的关键。



一上来小队便会被敌人的机枪封住去路，玩家需要从另一侧迂回绕到后面干掉它。

虽然是巷战，但其实玩家最需要注意的并不是街道上的敌人，而是那些阴险地在二层"蹲坑"的家伙。建议将注意力都集中在上方，有空了再对付下方的敌人。当同伴开门被干掉的情节发生后，玩家的小队会被困在一所民宅中，需要注意的是正面冲上来的敌人是打不完的，只有将位于右侧阳台的几个敌人干掉才能发现新的



道路。

在教堂前面，一辆谢尔曼被隐藏在建筑物中的重炮轰掉，而玩家的任务自然就是找到并摧毁它。教堂前敌人的抵抗异常猛烈，尤其在左侧，可以说到处都有敌人，建议玩家先找到一个安全的隐蔽场所，再一枪一个地慢慢杀。正面的敌人解决掉后，从教堂右侧来到内部。这里光线很暗，而且由于轰炸的原因已经破烂不堪。里面的敌人初期主要集中在右侧，建议玩家在发现他们的隐蔽地后直接扔颗手雷，这样不仅安全而且有效率。之后在楼上敌人的增援会出现，由于数量比较多，因此还是要像之前一样先隐蔽好再慢慢来。随着我方增援的到来，敌人的火力渐渐被压下去了，这时玩家就要前往最里面炸掉隐藏的重炮。需要注意的是当走到一半时会有多名敌人从对面冲出来，有所准备的话一颗手雷就能够搞定。

第九章 ★ The Great Crusade ★

这次是与海军合作共同执行登陆作战。敌人阵地的攻击相当猛烈，我方已经有多艘舰船被击沉，为了能够顺利上岸，玩家首先要使用望远镜确认登陆地点敌人防御工事以及碉堡的位置，以便取得支援炮火的掩护。由于海上雾比较大再加上目标离得比较远、位置比较分散，建议玩家参考小地图上的标记在一定范围内逐个搜索。

刚一踏上海滩马上就遭到了敌人疯狂的进攻。爆炸声、子弹声、喊





叫声混作一团，腾起的尘土与硝烟遮挡着视线，整个战场一片混乱。艰难地前进没多远，道路便被封锁住了，玩家要掩护工程兵靠近障碍物炸出一条通路——完全不用担心工程兵，只要让左右两边的机枪安静下来就可以。

炸掉两处障碍物后玩家终于来到了指挥所。虽然远处的机枪在不停地扫射，不过只要玩家进入战壕便不用担心。战壕的敌人基本都会隐藏在转弯处，嫌麻烦不想一个个打的话扔颗手雷基本都能搞定。冲到指挥所前，先不要理会上方的机枪，直接经旁边的通道进入右侧建筑。里面的敌人不多，制压完毕后要记得破坏二楼的电台。随后还要使用架设的机枪掩护工程兵开启正面的大门，其实玩家的主要目标是压制住另外两处的机枪。

大门被炸开后玩家的任务就是在这些堡垒中找到并摧毁3门迫击炮，不过主要威胁还是沿途出现的大量敌人，如果能够比较熟练地掌握手雷的投掷技巧，战斗会变得比较简单。

进入仓库后敌人会把闸门拉上，这时玩家需要从门旁边的梯子旁上去经过简易通道来到对面。对面的敌人数量不少而且现在只有玩家一个人，安全起见还是蹲在安全的角落多扔几颗雷吧。

最后的任务是摧毁重炮，第一门会由同伴炸毁，而另一个则需要先攻到其所在位置，之后掩护同伴安放炸弹。



3DM-SMV
www.ebook.cn

从1934年起德国便开始秘密研究高威力远程火箭。1942年10月3日首次进行了系列的首次发射，两年后的9月8日，第一枚"报复性武器"V2火箭便击中了伦敦。战争结束前德国先后向英国发射了1.13万枚V1火箭和1.08万枚V2火箭。而就在希特勒死后的第二天，V2火箭的设计工程师们向美国人投诚。

第十章 ★ An Easy Detail ★

在本关的一开始，玩家要与小队成员一同搭乘吉普车前往支援伞兵。发生同伴遭伏击身亡的情节后，为了避免被包围，吉普车沿着道路向前疾驰。玩家的任务是控制机枪消灭沿途出现的敌人，确保车队成功突围。由于速度快以及颠簸，不可能有机会让玩家瞄准，因此主要还是以扫射为主。



翻车后马上随队友来到山坡下的废墟寻找掩体，因为马上就有大量追兵从来的方向杀到。顶住一定时间后我方的炮火支援终于到了，而玩家也要随队继续前进。前方不远会出现两辆运兵车，随后大量的敌人会向玩家进攻，因为他们大多会隐蔽在正前方的箱子后面，因此只要一两颗手雷就能很快结束战斗。

穿过被狂轰滥炸的树林后，来



到的一幢两层的白色小楼前。里面的敌人数量不多很快就完成了制压。之后便是以小楼为据点顶住敌人的反扑。建议玩家来到二楼使用狙击枪对付暴露在空旷地的敌人。进攻小楼的敌人先是两批步兵，之后还会有装甲车和坦克，不过很快我军的飞机便会赶来支援，因此只要注意隐蔽便没有威胁。

在调查完敌军飞机的失事地点后我们找到了敌人的野战炮阵地。目标是炸毁所有重炮，虽然分布比较散，但因为我们是奇袭所以并不会造到敌人过多的抵抗。炸毁最后一门炮后玩家最后的任务是制压位于上方的敌指挥部。初期敌人是打不完的，因此玩家还是先老老实实跟随队友迂回，绕到上面后再一口气拿下指挥部。

第十一章 ★ Crucifix Hill ★

一直都有炮弹落在我们的周围，而因为爆炸产生的震动使得玩家的射击精准度下降了很多，因此建议玩家还是尽量以点射为主。沿途会分别看到两辆谢尔曼，但都瞬间被炸毁了……沿道路前进来到一个坟场，里面敌人数量很多而且因为光线昏暗的关系很难发现。建议玩家先等同伴进去与敌人交火后再进入，这样就可以通过对面的火光明确敌人的位置了。

坟场的另一侧出口被敌人的机枪封锁住了，安全的打法就是扔手雷。如果因为距离远扔不准的话可以先从左侧靠近，之后利用墙壁的反弹将手雷扔到掩体后面。

进入敌人的阵地后玩家的任务是摧毁会对空军构成威胁的3门防





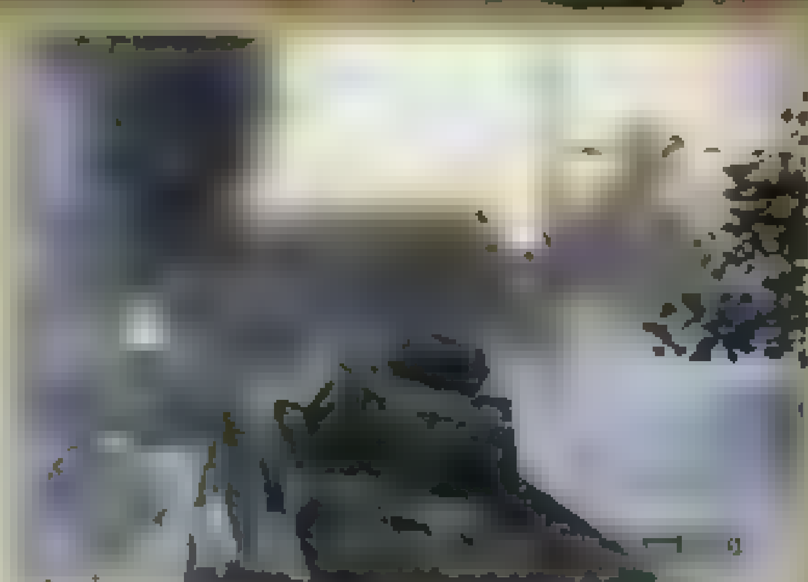
空速射炮。沿着道路前进，敌人的抵抗相当猛烈，由于远处一直都有机枪进行压制射击，因此既使是在战壕中移动也应该采用下蹲的姿态，而且尽量贴近战壕的一侧。在战壕中几乎每个油桶、箱子后面都有敌人，因此一定不要冒进。最后的防空速射炮在堡垒的上层，需要从侧面的梯子爬上去才能看到。

之后是要制压敌人指挥部，没进入前3个窗口的敌人是打不完的，而且只有先将指挥部外左侧的敌人全灭后能够开门的同伴才会过来。

最后的任务是要炸毁3门小型火箭炮沿途的敌人数量确实不少，另外每门炮的周围都会有五六个敌人守卫，因此之前最好能准备充足的手雷。

第十二章 ★ The Last Train ★

街道战，玩家的主要任务就是配合坦克消灭隐藏在民宅中负隅顽抗的敌人。虽然我方有坦克，但在狭窄的街道笨重的坦克几乎起不到什么支援作用(无非也就是按照情节开两炮)，充其量就是充当一下掩体掩护玩家的移动。这里的建筑物基本分为两种，一种是普通民宅，里面会有4名敌人，因为空间小1颗手雷基本上就能搞定。另外这种屋子没有二层而且差不多厨房里面都有加血的急救包。另一种类似马厩，会有6名左右的敌人。与民宅不同，马厩的空间比较大而且敌人站位比较散，因此打起来会比较麻烦。清理了两栋建筑之后，在街道的拐角一批敌人会在坦克经过之后突然出现攻击后面的玩家，不过只要事前有所准备，提前找好掩体的话还是没有问题的。之后的战斗比较麻烦，因





为街道两旁的房屋中会同时有敌人攻击，不仅如此，二层的窗口也会有敌人，因此前进时一定要小心，不要被两面夹击。

当来到一处空场前的时候我方其中一辆谢尔曼被重炮报销，同时大量的敌人从正面向玩家发起了进攻。进攻的敌人还是很好对付的，只要利用道路旁废弃的房屋全面他们只是时间问题。重炮架设在空场的右侧，我方发动反击的时候一定要第一时间冲过去炸掉，否则很有可能被它一炮干掉。

接下来玩家的任务就是驾驶坦克掩护队员前进。在途中虽然要与几辆坦克交手，但利用好地形的话还是有惊无险的。最后看到敌人满载补给物资的列车，二话不说开炮轰碎它。

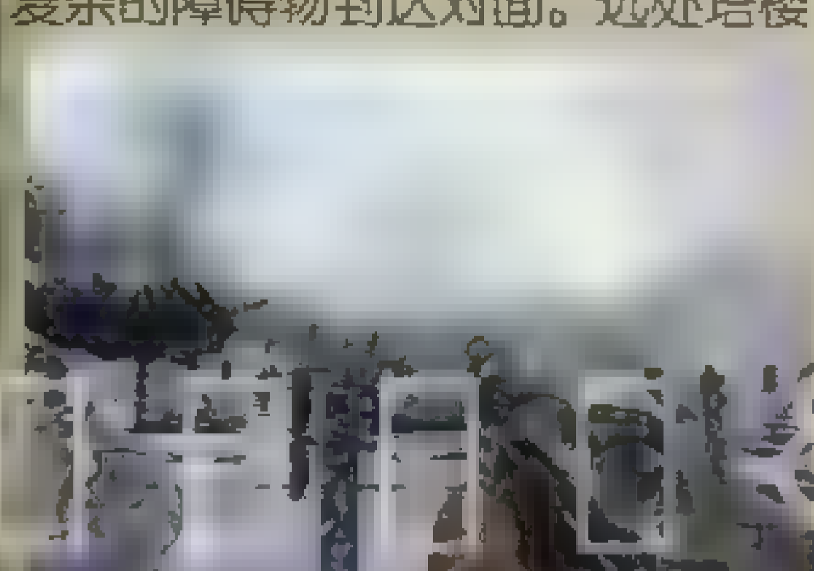
第十三章 ★ The Dragon's Teeth ★

其实本关是紧接在第十二章后面的。作为最后一关敌人的攻击当然会异常猛烈。玩家上来就要分别对付两个碉堡。碉堡除了二层有机枪，外围还有不少的敌人。建议玩家先将一侧的敌人清干净后绕到碉堡的后面，突破门口的防守做掉二



楼的机枪。在制压碉堡的战斗中玩家不必吝惜手雷，因为在第二个碉堡里可以得到补充。

发生同伴被炸死的情节后玩家要在敌人炮火、机枪的封锁下穿过复杂的障碍物到达对面。远处塔楼





上的敌人是打不完的，因此建议先利用之前在第二个碉堡缴获的狙击枪干掉一个后，利用间隙通过障碍。注意的是在即将通过的时候对面会有少量敌人出现，建议无视他们，先找到安全的隐蔽点做掉塔楼的机枪后再收拾他们。

制压完敌人的工事后玩家沿被炸开的缺口来到前沿进入战壕。零散的敌人已经阻止不了我们的脚步，很快就突破防线来到大桥下。

虽然桥头的防御相当坚固，但下层却几乎没有敌人。利用这一盲点从下方绕到桥头防线的侧面，第一时间干掉那几挺机枪。在防线的后面就是玩家的最终目标——V2火箭。其实只需要分别在两枚火箭上安装炸弹就可以了，但还是建议大家先与同伴一起将冲出来的守卫都干掉。

二战波及范围之广、人员伤亡之多、财产损失之大都是前所未有的。60多个国家和地区、20亿以上的人口被卷入了这场战争，交战双方动员的总兵力达1.1亿，伤亡在9000万人以上，军费消耗约为1.12万亿美元，而造成的经济损失估计超过4万亿美元。

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 横行霸道 圣安德里亚斯

美版 游戏原名：Grand Theft Auto:San Andreas

投稿人：Leon Wang

无限子弹BUG

CJ，什么黑社会老大。其实就是穷鬼一个。一开始在Los Santos的贫民窟里，什么也没有。钻石帮的紫裤衩，说欺负就欺负。爱车开出去，基本上就是回不来了。

后来CJ凭着自己的努力，一步一步往上爬。紫裤衩是不怕了，叫上兄弟做了他们去。可是……有时候就差一步，NND摔死了……从医院出来，一看什么都在，就是枪没了。那叫一个着急啊，后来认识了那个中国的护士MM这一点就是不用怕了，可是，为什么会有条子呢。进了局子，那可就是真的没收武器了，怎么办？（你要是用秘技，那就别往下看了，你要是大款，也就别看了。）

其实你可以这样做，让你的子弹呈几何级数上升！到了10000，下面的显示子弹就消失了——无限了啊。本BUG只对M4、AK47、MP5、霰弹枪之类的枪有用，且PC版和PS2版通用。

在某些城市的枪械店里是有射击小游戏的，到那里去，先找老板买一把你喜欢的枪（推荐M4和MP5），别嫌贵，也不多买，买一把就好！

好啦！现在就让你的子弹上升吧！进入旁边的射击室，小游戏刚一开始你就退出，看看子弹，翻了一翻。再进，又涨了。（这就是"利滚利"的厉害）这样你的子弹就呈几何级数增加，一般5个进出，你的子弹就……

作者的闲扯功力可真够厉害的。总结一下：买了枪之后玩小游戏，一进入就退出，反复数次后子弹就会无限。

太平洋英雄

美版 游戏原名：Heroes of the Pacific

投稿人：赫伯特

隐藏指令

在主菜单画面中输入以下指令，便可以获得各种效果。

作弊模式（必须先开启）：Y、L、←（十字键）、R、→（十字键）、白。

飞机升级：L、←（右摇杆）、R、→（右摇杆）、白、Y。

全飞机&全任务：↑（右摇杆）、↓（右摇杆）、白、黑、←（右摇杆）、→（右摇杆）。

PSP 罪恶装备XX #RELOAD

日版 游戏原名：GUILTY GEAR XX #RELOAD

之前已经在"火热秘技"里介绍过一些秘技，不过这次来了更全的！下面就一次补完吧！

EX角色出现条件

满足以下任意一个条件，就可以让EX角色出现。

①在任务模式中完成35个以上的任务。

②打倒在生存模式中等级420为止会出现的EX形态头目，而打倒哪个角色就可以使用对应的那位角色。

③总游戏时间超过20小时以后，每隔1个小时就会按照生存模式中头目出现的顺序让EX角色开放使用。

特殊颜色出现条件

①在任务模式中完成80个以上的任务。

②打倒在生存模式中等级480～920为止会出现的黄金形态头目后，依照所打倒的角色可以使用其对应的特殊颜色。

③GG模式出现后，每经过1个小时就可以依次使用。

满足以上任意一个条件，除了原本的6种颜色之外，还会再增加6种



颜色，这样每个角色都有12种颜色可以选择。在全部角色的特殊颜色都可以使用的状态下，只要按下L1+R1来决定角色的话，就可以使用黄金角色。而在全部角色的特殊颜色都可以使用的状态下，只要按下L1+开始键来决定角色的话，就可以使用黑色角色。

黄金角色拥有很多变态的特性，其中一条就是攻防能力大幅上升。而黑色角色的必杀槽会始终维持在最大值。

GG·GGX模式出现条件

满足以下任意一个条件，就可以让GG·GGX模式出现。

①在任务模式中达成65个任务。

②在生存模式中达到等级480。

③Justice出现后，再过1个小时就可以使用。

在GG模式中，除了可以在较低的位置进行空中冲刺之外，速度也会上升20%；在GGX模式中，则可以使用无失误取消和无失误取消冲刺。

无失误取消的使用方法如下：①使出可以接扫腿的一般招式；②使出扫腿；③扫腿后，要在2帧内按下P+K；④若对手在攻击范围内时就可以从①开始。

无失误取消冲刺的使用方法如下：①使出可以接扫腿的一般招式；②输入→；③使出扫腿；④←P+K之后→；⑤使用最快的冲刺接近对方后再连到扫腿。

EX对手模式

在可以使用克里夫和Justice的条件下，按住L2键选择ARCADE模式或M.O.M模式。这样就可以让对战的电脑角色变成EX形态。而且在街机模式中，克里夫和Justice也会出现！

EX任务模式

在完成所有任务的状态下，按住L2键不放并选择MISSION模式，就会进入EX任务模式。在此模式下可以使用EX形态的角色来挑战。而在正常游戏时是只能用正常角色来挑战的。

不知《罪恶装备XX SLASH》何时推出PS2版……

PS2 西部武士 活剧侍道

日版 游戏原名：サムライウエスタン 活劇侍道

改变子弹速度

在暂停画面中，输入L2、R2、↑、·、↓、·，子弹速度就会变慢。

在暂停画面中，输入L2、R2、→、↓、←、↑，子弹速度就会上升。

随机换人

在标题画面下，按住SELECT键不放，输入L1、R1、↓、↑、←、→，就会进入随机换人的模式。随机换人的设定对于过场动画也同样有效。

饰品变大

在标题画面下，按住SELECT键不放，输入←、→、↓、↓、↑、↓、·、·、·，饰品就可以变大。由此可以产生非常好笑的效果。

等级复原

在整备画面的GROW UP选项中，按住□和○键不放，输入×、×、△、×、△、△、×、△、L3、R3，主人公的等级就会复原。

在整备画面的WEAPON选项中，按住□和△键不放，输入←、→、SELECT、L3、R3、→、←、SELECT、R3、L3，武器的等级就会复原。

使用等级复原秘技后，绝不推荐存档！

PS2 遥远的时空中3 十六夜记

日版 游戏原名：遥かなる時空の中で3 十六夜記

投稿人：寒光

平知盛存活的必要条件

不与前作联动的话，只要满足以下全部条件，平知盛依然可以不死！

★看过和八叶、朔、白龙的恋爱结局，符合大团圆的要求。

☆终章坛之浦决战中，在知盛和将臣的对话场景中，曾经与知盛交战过。

★在四章的胜浦，选择和知盛一起行动加深羁绊。

☆敌人的强度设为"强"。

★在六章逃往纪之川和将臣对话。

难得有位MM投"火热秘技"的稿，当然要大力扶植了！

PS2 星球大战 战斗前线2

美版 游戏原名：Star Wars:Battlefront II

隐藏指令

在游戏中暂停，然后输入以下指令，就可以获得特殊效果。

改变士兵：↓、↓、↓、↑、↑、←、↓、↓、↓、↓、↓、←、↑、↑、↑、←

改变音效：↑、↑、↑、←、↑、↓、↑、↑、←、↓、↓、↓、←、↑、↓、↓、←、→

攻击抵抗军时出现有趣的效果↑、↓、←、↓、←、→

无限弹药：↑、↓、←、↓、↓、←、↓、↓、←、↓、↓、↓、←、→、

无敌：↑、↑、↑、←、↓、↓、↓、←、↑、↑、↑、←、→

PS2 灵魂能力III

共通 游戏原名：SOUL CALIBUR III

隐藏结局

正常情况下KILIK的结局只有两种：输入A+G或不输入A+G，但事实上游戏中还隐藏着第3个结局。只要在出现按键提示时输入B+G，就可以看到第3个结局了，至于结局有什么不同，就请大家自己去看吧！



生化4高端研究报告

在上一期以流程为主的攻略后，相信各位玩家都早已摩拳擦掌准备挑战高难度了吧。《生化危机4》的高难度（Professional）与普通难度（Normal）的区别在于：敌人的体力更高、攻击力更大、个别敌人的种类与出现位置会更新。个别原本不算是难点的地方，在Pro难度下也会变成难点，更别提那些原本就是难点的地方了……然而除了Pro难度外，佣兵模式也是我们的一个老大难问题。本期的研究将针对《生化危机4》的这两个难点为您提供行之有效的建议。



Pro难度要点解析 Professional Mode Analysis

Chapter 2-3 村长比托雷斯·门德兹



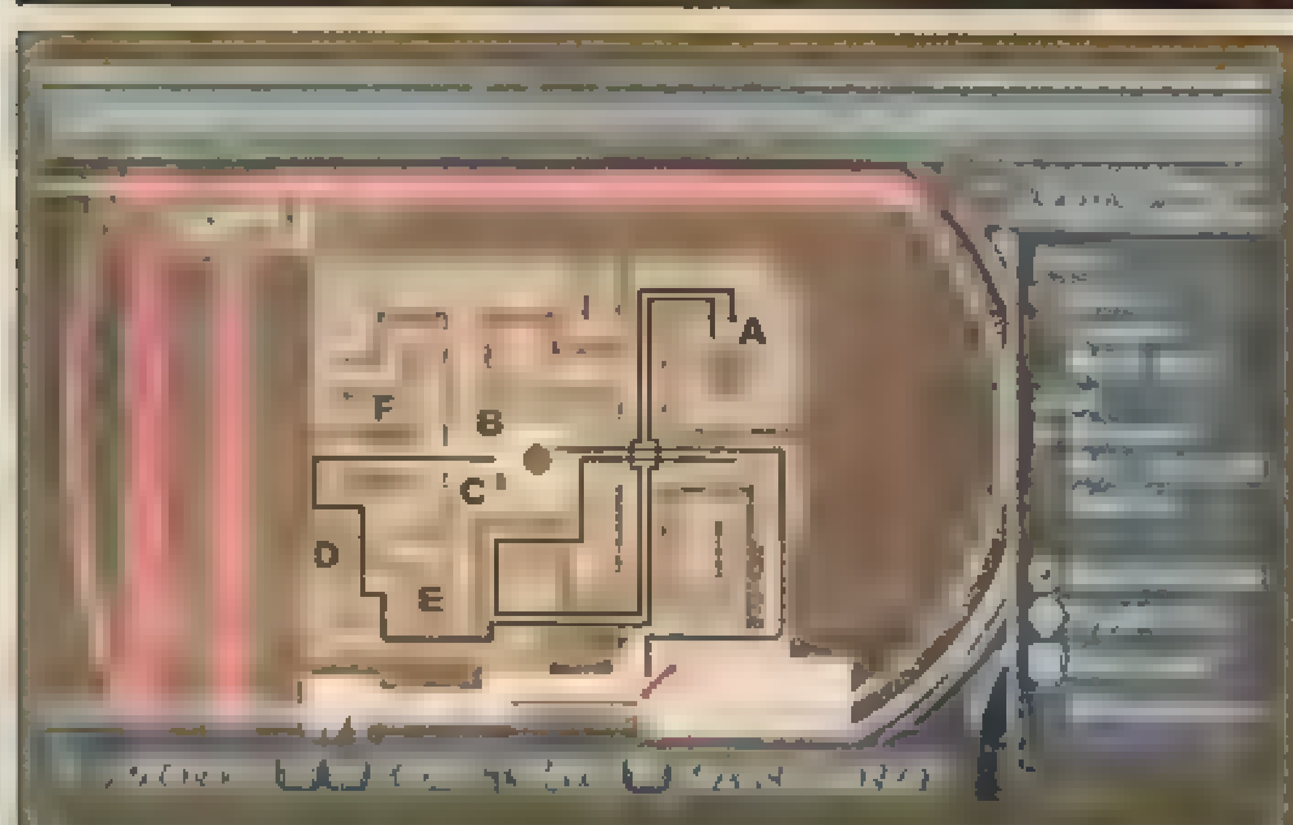
村长属于典型的外强中干，使用6颗燃烧弹就能够轻松解决。具体的方法：在初始位置有节奏地朝它扔4颗，将他打到变身后，马上在扔1颗将它从铁架上弄下来，接着后退到左侧后面的角落。等它靠近后，往它和油桶之间稍微偏向它的地方扔最后1颗，连烧带炸将村长解决。

另外再介绍一种无赖的方法：面对第1形态的村长时，控制里昂直接到二层图示的位置，而村长却只会傻傻地往前走，此时便通过那个缝隙攻击他吧。面对第2形态的村长时，我们站的位置不变，然后往左转45度左右，村长会有一定几率挂在你瞄准的地方往你和柱子中间攻击。切忌面对柱子瞄准，不然会被其打到。



▲面对村长的第二形态要先发制人

Chapter 3-2 城堡花园



花园迷宫的最简路线如左图所示，A、B各为半块门板。熟悉路线后，变异狗基本不用理会。如果不追求最速的话，其他几处的道具建议大家还是尽量取得。

Chapter 4-1 城主之间

来到两个盲眼铁爪的房间，先用火箭筒对着右边全身盔甲的那个轰过去，左边的盲眼铁爪会被暴风卷死。马上对右边的再补狙一枪即可送他上路。初始位置附近有棵绿色药草，第1个出来的链锤敌人会掉急救喷雾，右边的钟旁有1颗燃烧手雷。



Chapter 5-3 U-3

集装箱存放处会遇到塞德勒的刺客——U-3，这个BOSS还是挺棘手的。但是，只要掌握了集装箱的路线，对付它就易如反掌了。

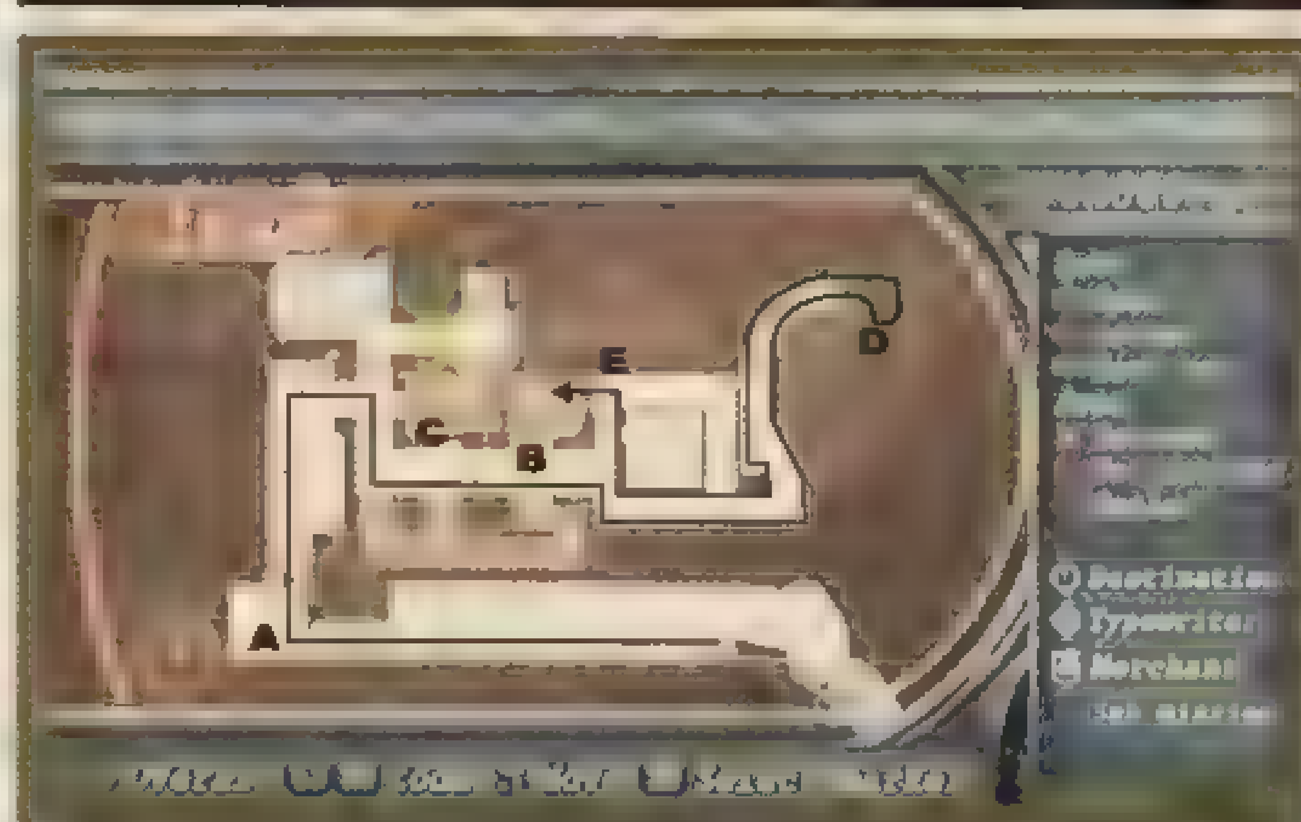


第一节 基本不会迷路，只是刚开始走近U-3时，在他准备攻击的时候先后退一下，即可暂时打发掉他。一定当心不要被它抓上去，这种攻击一次至少会扣掉里昂七格的体力！时刻留意QTE按键提示。

第二节 先到黑点处将D灯打灭，从而打开（D）门。然后到紫点处打灭E灯，从而打开（E）门。然后再前进，这时（C）门落下，U-3会强制出现，调查两个安全装置后离开。

第三节 先到黑点处，对着（F）门的右侧扔颗手雷，可直接炸灭门后面的F灯，从而打开（F）门，调查里面的安全装置。最后再调查第三节南侧的安全装置，接着会有U-3变身的事件。（G）门也随后打开，这时什么都不理会直接逃离就OK了！

Chapter 5-3 克劳撒

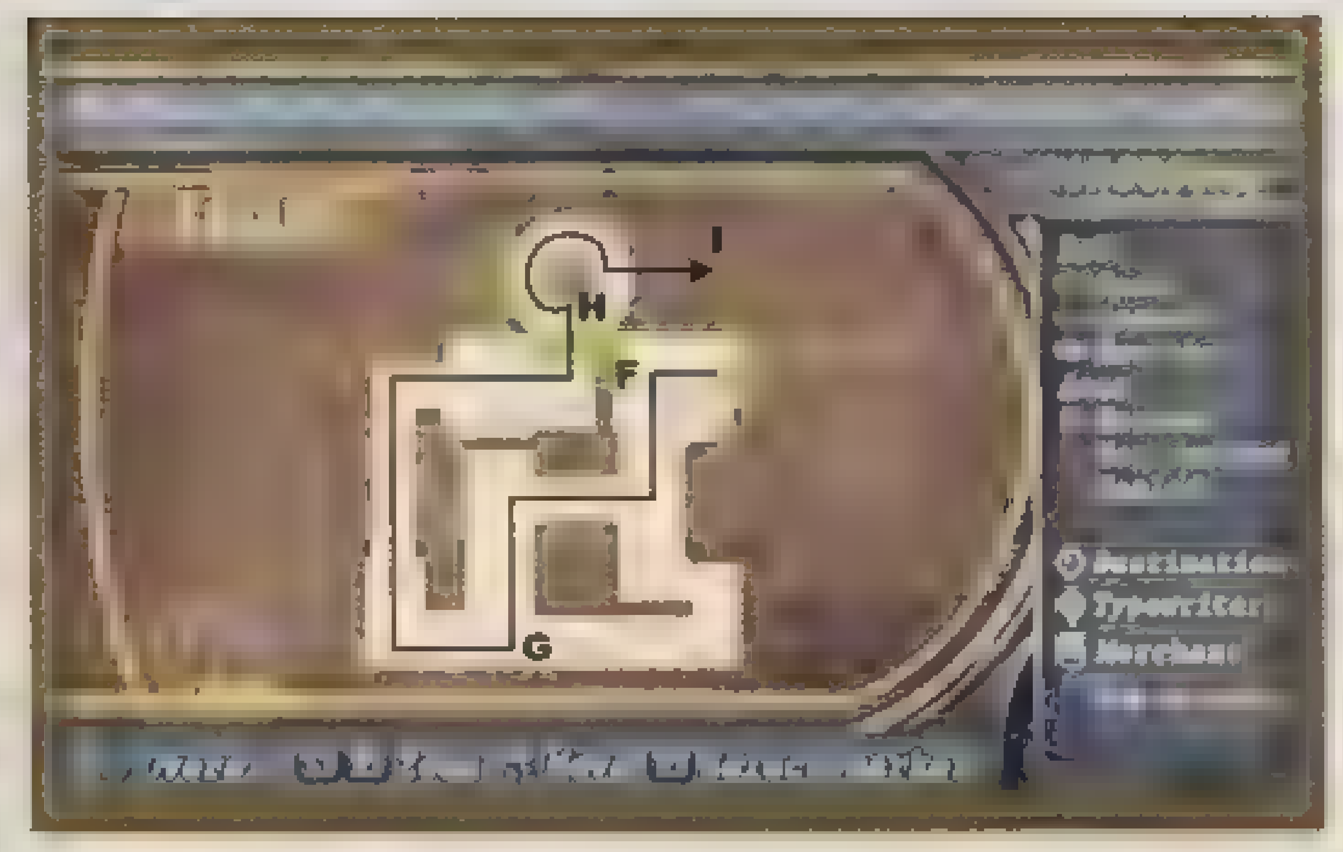


A处的房里是第一次迎战他，稍微往低处一些架好刀等他过来，一旦到了有效距离就给他一刀。保持架刀状态，将刀往上抬刚好能划到他的腕并面对他，等他再过来就对着脸再给他一刀，即可击退他。屋里有棵绿色药草别忘了拿。来到B处会遭到他的突袭，注意一下C处有棵绿色药草，上到D处会和他进行第二战。方法同第一战，只是要注

克劳撒这家伙最怕的就是刀，哪怕是在PRO难度下，用军刀打败他都是很惬意的事情，具体路线如下，一共只要迎战克劳撒3次：

© CAPCOM CO. LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

意利用石墙来应付他的热兵器攻击，战场内有棵红色药草。解决第二战之后，拉下E门旁边的扳手并无视背后的克劳撒，迅速从刚打开的E门跳下去。F处有棵绿色药草。G位置处于飞空的机器人可能会对你开火，可以从其正下方经过，可以令其不开枪。H处的环行台阶下方有棵黄色药草，最后到I处和他进行第三战！即使是变身状态，在锋利的军刀面前他仍然是废物！具体打法依然可以参照上期攻略的提示要点。



攻略补遗

在上一期的攻略中，由于我们在截稿前依然没有发现艾达篇（Separate Ways）第2章营救路易斯（Chapter 2 Rescue Luis）的其中一个贵重品的取得方法，所以在攻略中就没有向大家提及。在本期的制作过程中，我们终于发现了这个贵重品的取得方法，借这次研究的机会为上期的攻略查漏补缺。这个贵重品是Beerstein，它的位置在艾达离开农场后的小路上方的吊桥右侧，贵重品就在木桶内。该贵重品的取得条件有一个限制：必须是初次从农场前往林间小屋，路过吊桥后反方向朝农场走，即可看到绳枪的使用提示。在林间小屋处触发了剧情后，该处的绳枪提示就会被取消，所以取得该贵重品的机会只有1次。



佣兵模式五星攻略 The Mercenaries Five-Star Classic Guide



PS2版的《生化危机4》推出后，立即成为了近期国内玩家的中心话题。随着讨论的逐渐深入，各种心得研究也呈百花齐放的喜人趋势。特别是有关于佣兵模式的高分研究，更是你来我往、力争上游。因为佣兵模式的全人物五星评价关乎到游戏中的最强武器之一手枪加农炮的获得条件，所以许多玩家都乐于接受该模式的挑战。考虑到软性细节上的打法因人而异，但是许多硬性细节却是不变的，比如金沙漏、道具、油桶、炸药桶的摆放位置，以及地形出入口等等。这次的《生化4》研究，我们请来A9TG的wupeng为大家结合四处关卡的地图来具体分析，力求将地图上每一处可利用的细节都呈现给广大玩家。相信只要你熟练掌握研究的内容后，你也可以成为佣兵之王！

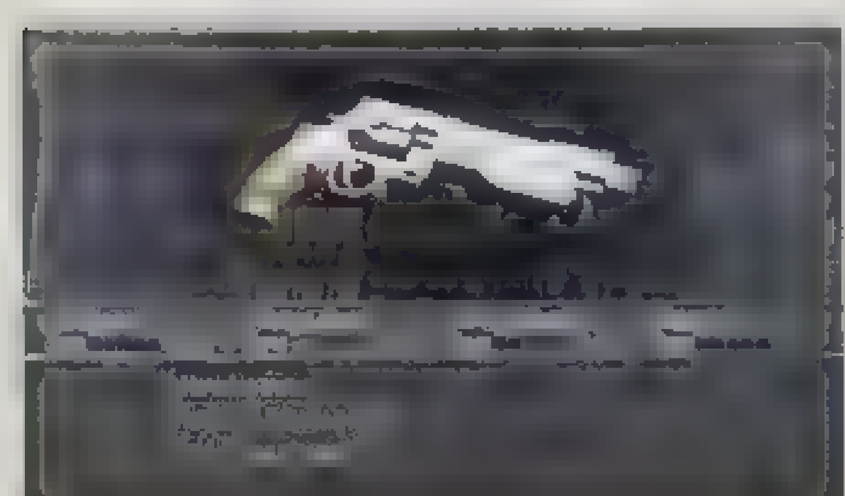
佣兵王之精打细算篇

■基础分

相信许多朋友都在为那把神兵利器——手枪加农炮（Handcannon）而昼夜奋战，因为我们坚信：现在即使付出再多的牺牲，也是为了更加光明的未来。佣兵模式的五星标准为60000分，这样的分数看似很难，但真正做起来却没这么可怕！既然该模式讲求分数至上，我们就先来了解一下它的算分方式：

敌人	地点	分值
杂兵	–	300
电锯姐妹	村庄	5000
盲眼铁爪	古城	7000
重机枪队长	基地	10000
电锯老祖	港口	5000

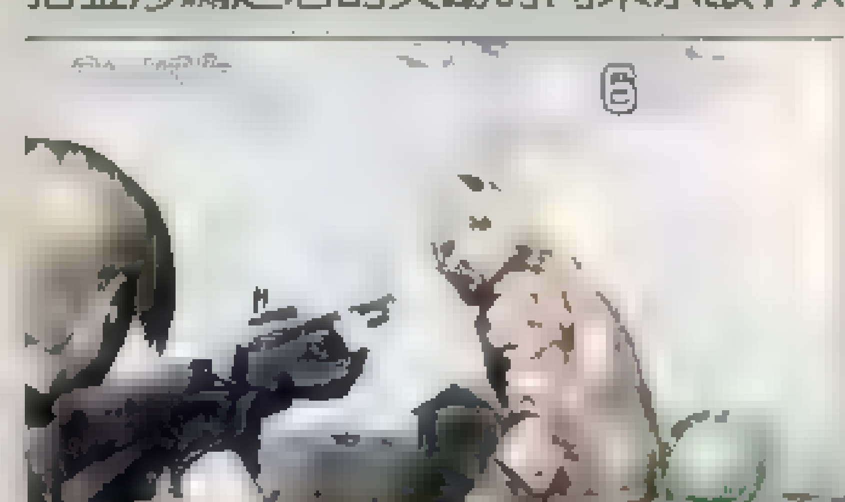
仔细看这分值还真吓人，竟然要杀200个杂兵才能达到五星！但要真是这样，这模式也就没什么意思了！





■附加分与连击分

接着讲讲附加分，附加分由Bonus和Combo组成。Bonus是通过拣拾金沙漏之后的奖励时间来杀敌，从而得到数量可观的附加分数。Combo则是连续杀敌所得的附加分数。下面具体讲讲这两项：

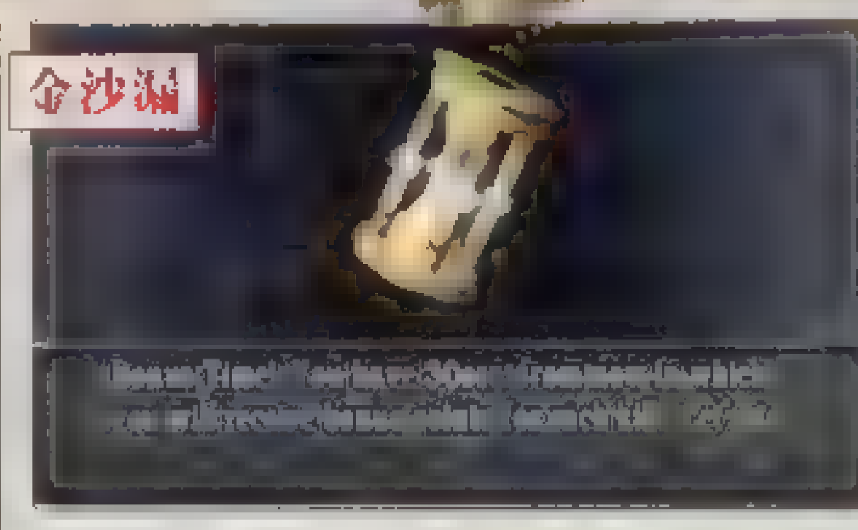


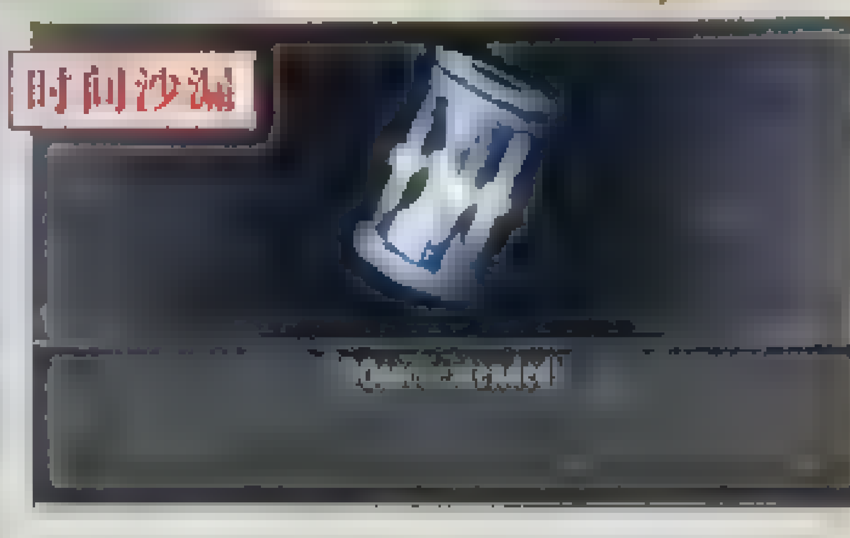
Bonus

每关有三个金沙漏，从拣起开始后的半分钟内，每杀一个敌人，都会奖励1000分。

Combo

在杀死一个敌人之后的11秒内，再杀一个敌人就可以建立起连击。这个相对复杂一些，让我们先来看看它的计算公式：





杂兵

连击数	附加分	连击数	附加分
1	0	6	250
2	20	7	300
3	50	8	350
4	100	9	400
5	200	10	700

备注 从10开始固定为700

BOSS

被杀位置	附加分	被杀位置	附加分
1	0	6	2500
2	500	7	3000
3	1000	8	3500
4	1500	9	4000
5	2000	10	4500

备注 被杀位置指的是其在连击中的位置，比如被杀位置是4，那么就是在3连击的时候再打BOSS。从10开始固定为4500。

至此，有人可能会想，如果上面两项同时展开，那附加分是不是为两项的总和？为了向大家证明这个问题，笔者进行了实际验证：在取得金沙漏的情况下杀了两个杂兵。最后，只有2000分的附加，并不是想象中两项都算的2020分。看到这里，肯定又会有人心生疑问："那么，在Bonus时间内，如果BOSS被杀位置大于等于4，本来应该给的大于等于1500的分数不就变成1000了吗？那样岂不亏了？"。对此，笔者又做了另一次实验：先连杀16个杂兵，然后立刻拿金沙漏，接着又杀第17个杂兵，第18个杀的是BOSS，最后的附加分所得为12070。前17个杂兵的总附加分是：20+50+100+200+250+300+350+400+（700×7）+1000=7570

如果BOSS的附加分按之前所说的金沙漏固定分值1000来算，那最后的总分只有8570。由此可见，BOSS的附加分只能是被杀位置大于等于10的4500，这样得出的总分就正好等于12070！当然，也不是任何情况下都是Combo优先的。假设第17个杂兵的附加分是按COMBO算的700，那么最后总分就只有11770。但是在上述情况中的第17个杂兵，系统显然核算的是金沙漏的1000奖励分值。综上所述，附加分虽然由Bonus和Combo构成，但却不是两者的总和，而是取其中更高的分值优先计算！





■精髓总结

既然Combo奖励不是无限制地随连击数增长，那必要的时候可以放弃连击，比如逃跑或是寻找金沙漏；拿金沙漏的时间最好是连击还没开始，这样就可无视连击开始时附加分

在Chapter 5-4登场的直升机驾驶员麦克，按道理是坐在机舱的驾驶席上的，但是……用高倍率望远镜观察直升机的时候，却突然发现驾驶席上竟然没有人！

低的尴尬。而高连击的情况下，Bonus附加分的优势也不太明显，另外，可以适当吸引尽可能多的敌人扎堆，然后借助Bonus的奖励时间疯狂捞分！金沙漏附近大多数情况下都会设有油桶或炸药桶，利用这点更是锦上添花！BOSS最好是在高连击的时候才干掉它们，这样的条件下附加分会相当可观。Bonus时间内最好不要杀BOSS，因为如果在高连击的情况下杀BOSS，那么Bonus奖励就会被完全覆盖掉。再就是对付BOSS肯定比杂兵困难，无形中等于浪费了Bonus时间。





佣兵王之地图攻略篇

了解了计算方式，心中有个谱。同时，也要对地形有所了解，这样才能更好地实行计划！以下是全关卡的地形图，重要的东西笔者都做了标记，相信各位玩家只要熟练掌握了地图上的有利条件，也能够体验亲手制造高分的快感。

图例

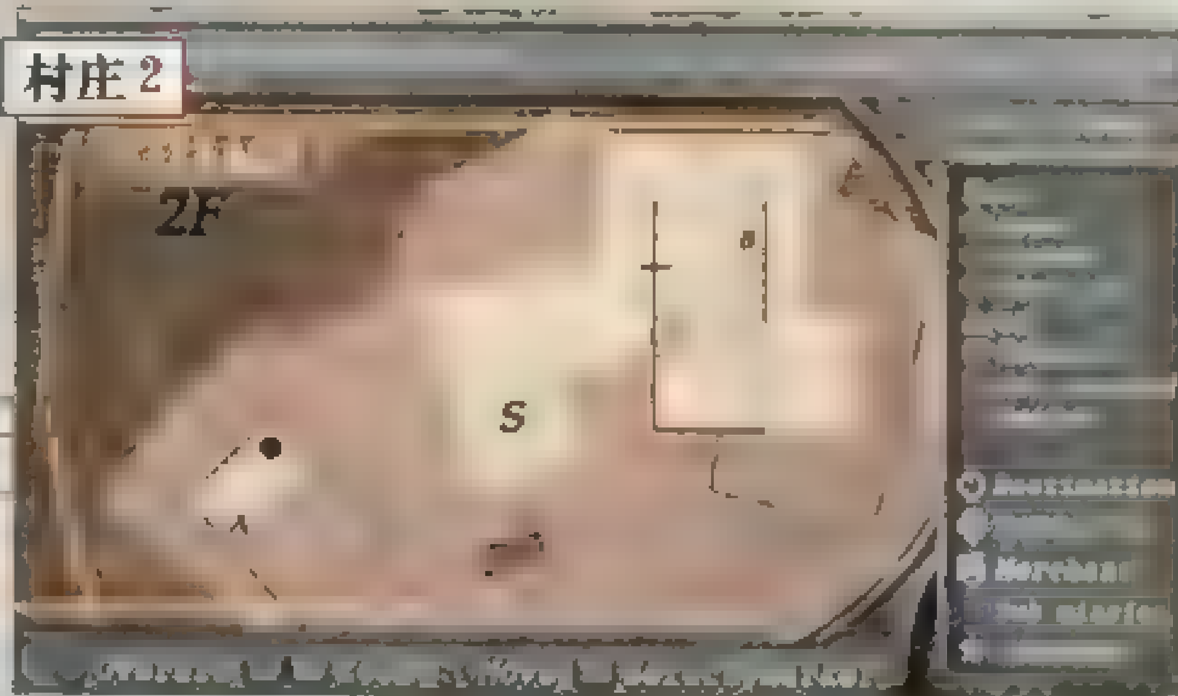
五星	时间沙漏（注1）	成对字母	不同层之间的连通
黑点	金沙漏	括号内的	由高层往低层的
红点	油桶或炸药桶	成对字母	不可逆移动
绿点	急救喷雾剂	黑色长条	窗户
S	可能的开始地点		

注1：标记秒数的时间沙漏才是该层的 否则都是别层的。

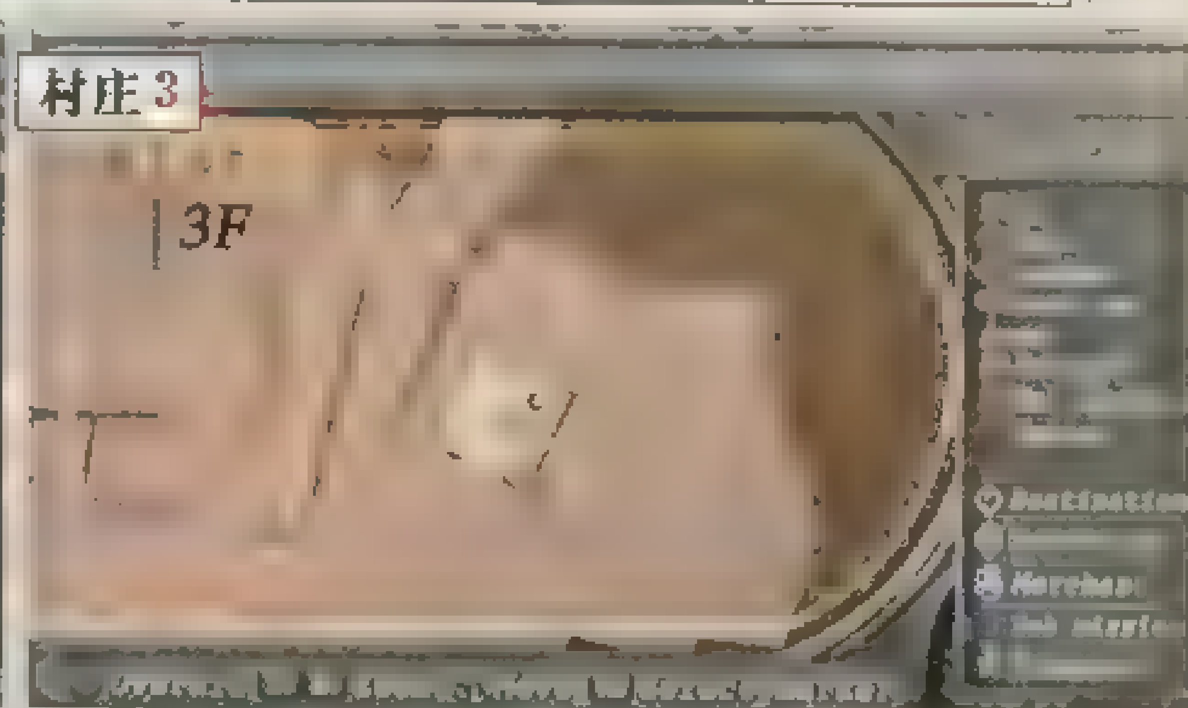
村庄



村庄1

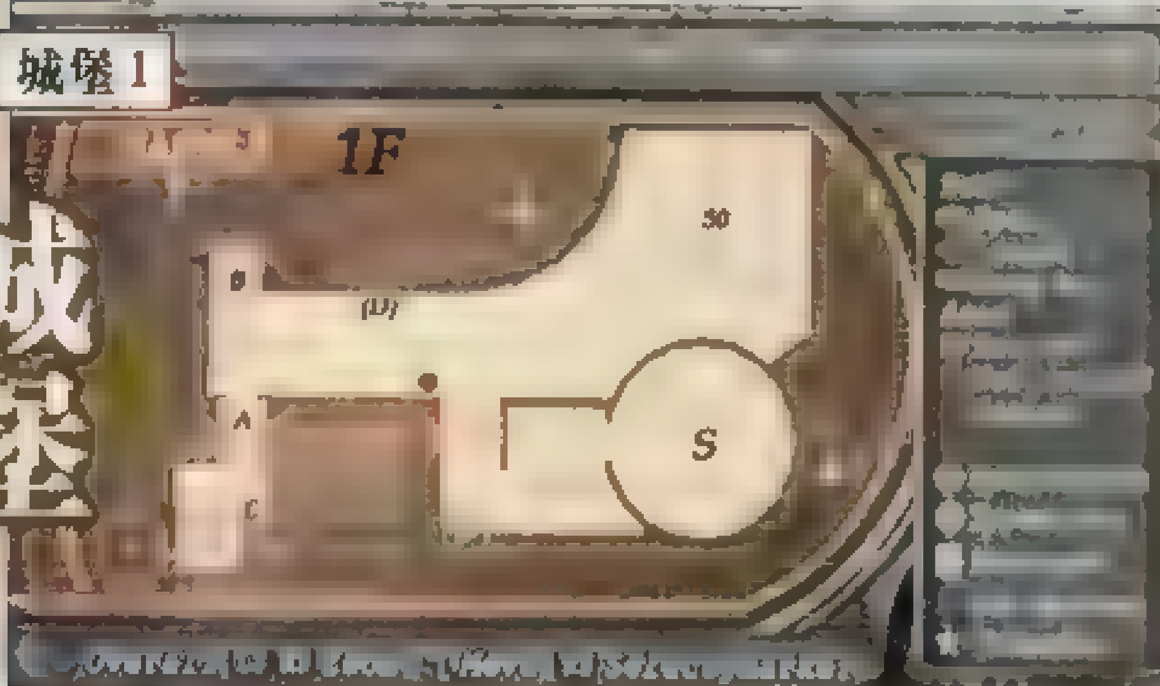


村庄2

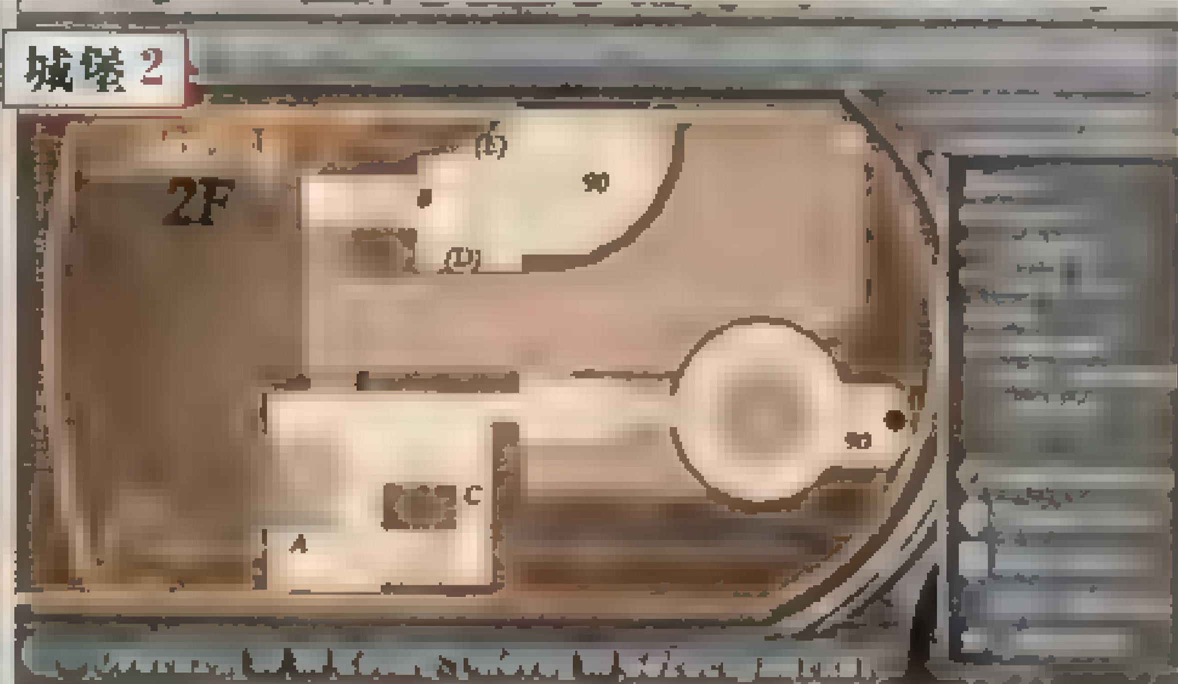


村庄3

城堡



城堡1



城堡2

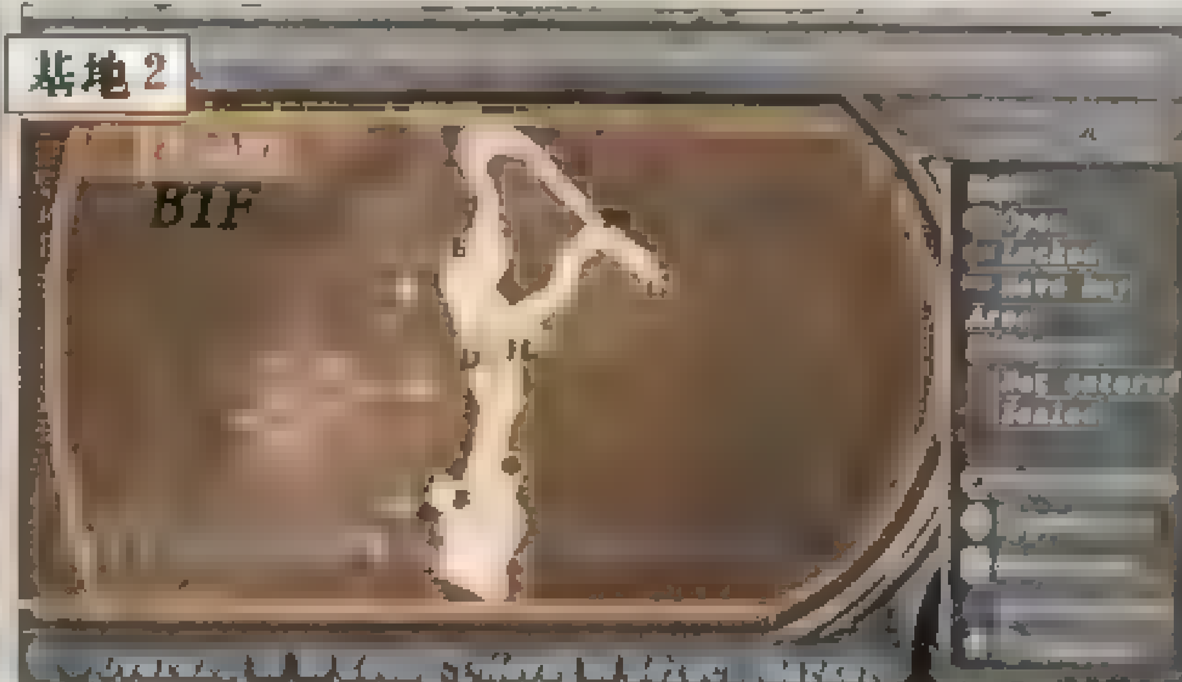


城堡3

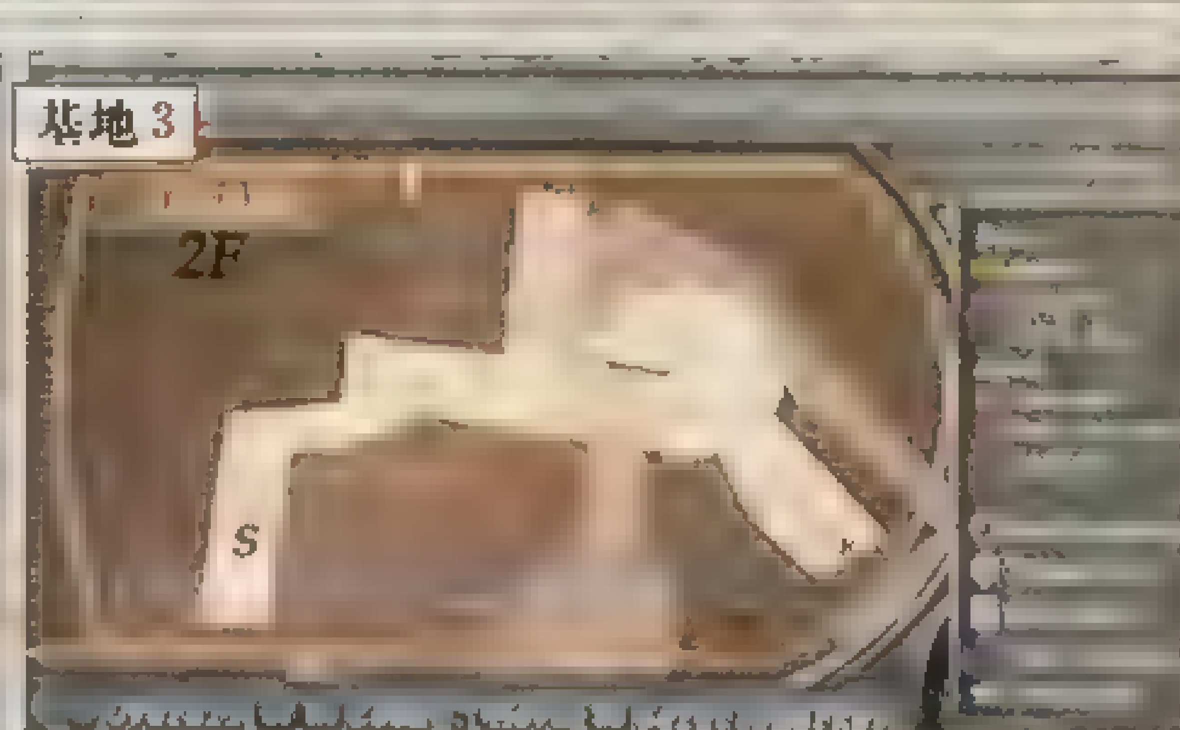
基地



基地1



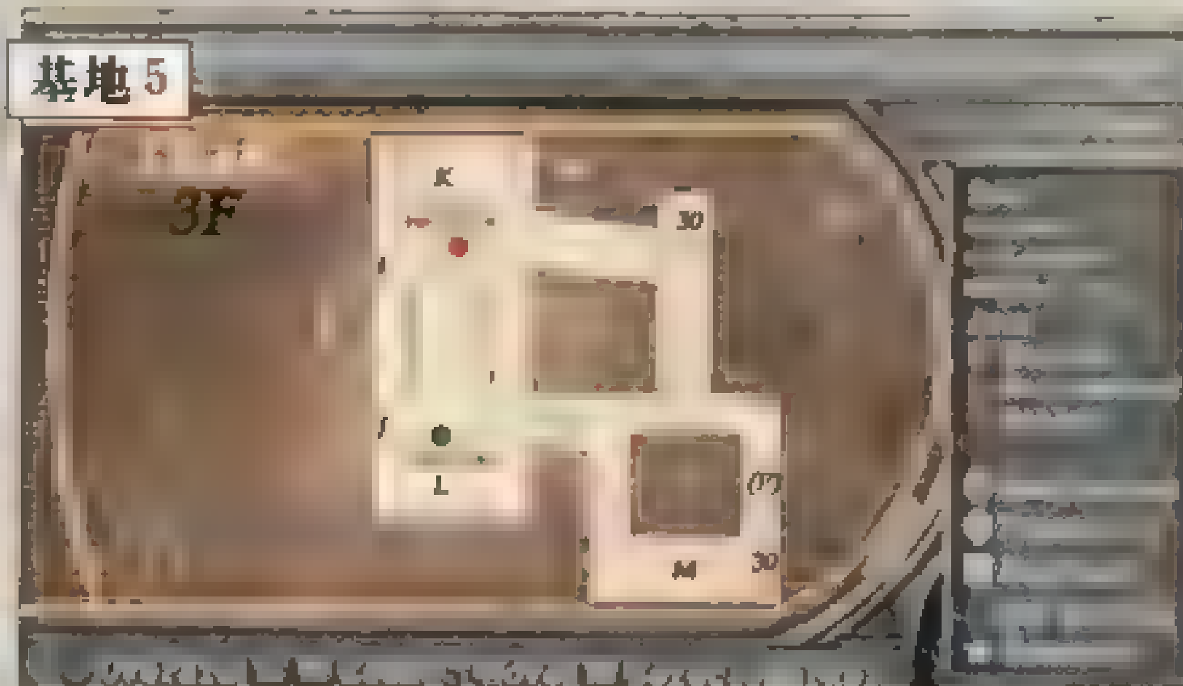
基地2



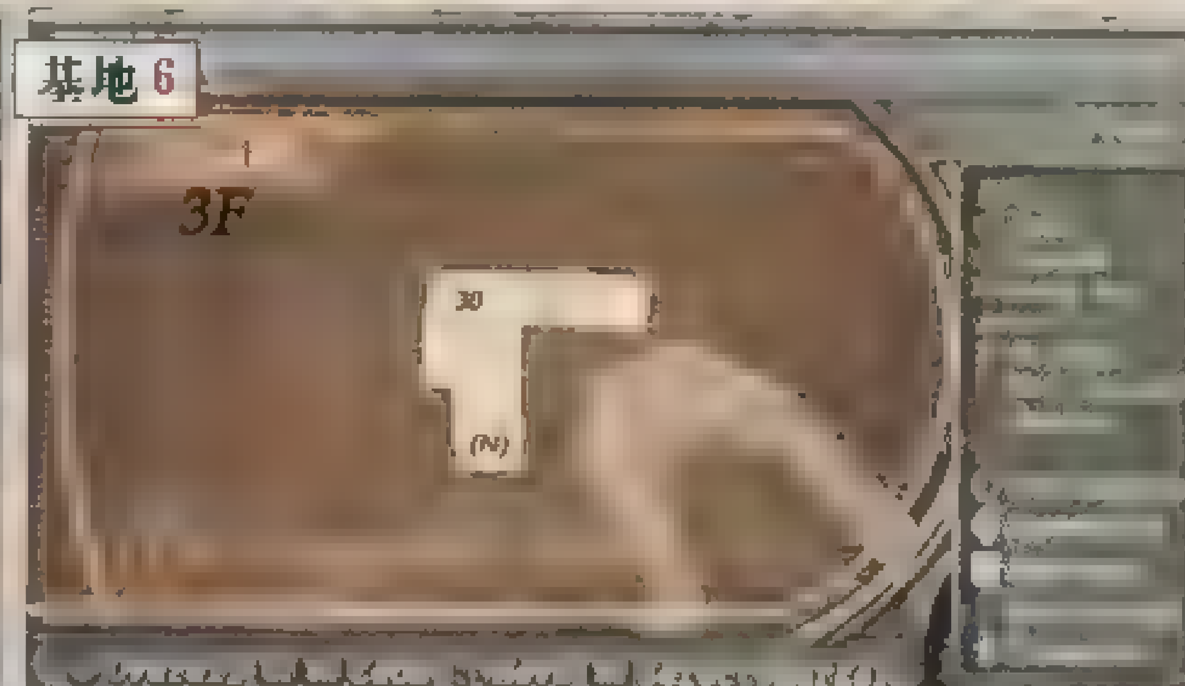
基地3



基地4



基地5

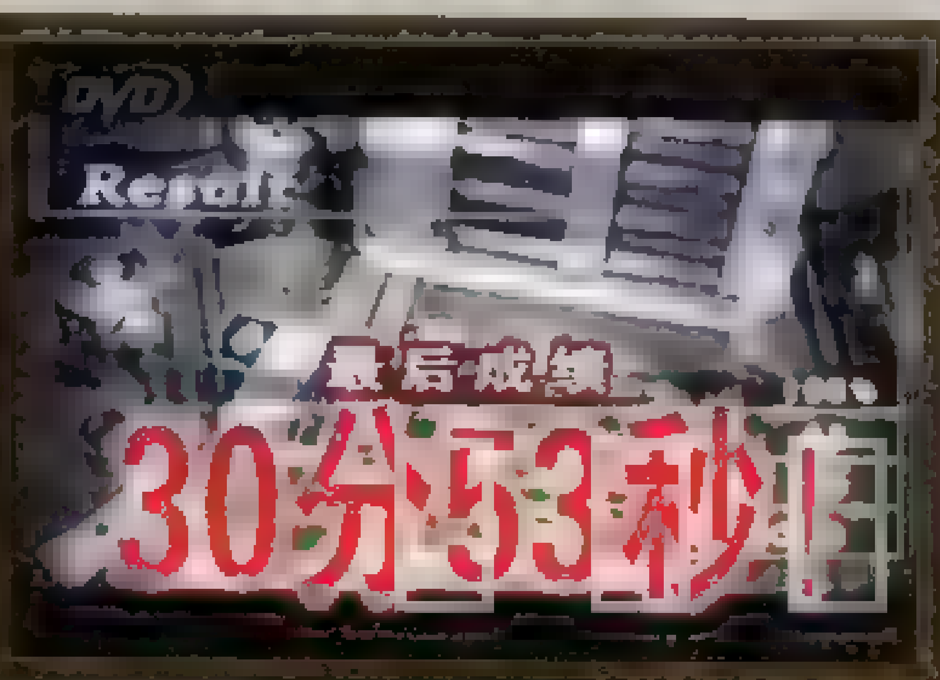


基地6

热血联盟 令人惊讶的达人影像！

《生化危机4》艾达篇最速无伤通关

光说不练岂是达人所为？《游戏光环DVD 12》收录了wupeng的艾达篇全程最速无伤通关的影像！感兴趣的玩家当然就不要错过了！想知道《生化危机4》里除去那些隐藏武器和火箭筒，什么武器对付克劳撒最管用？30分53秒的最速无伤通关成绩是如何达成的？热血最强永远都是达人玩家最好的表演舞台，关于《生化危机4》各路玩家可以比拼的东西还很多，欢迎影像、文字投稿！





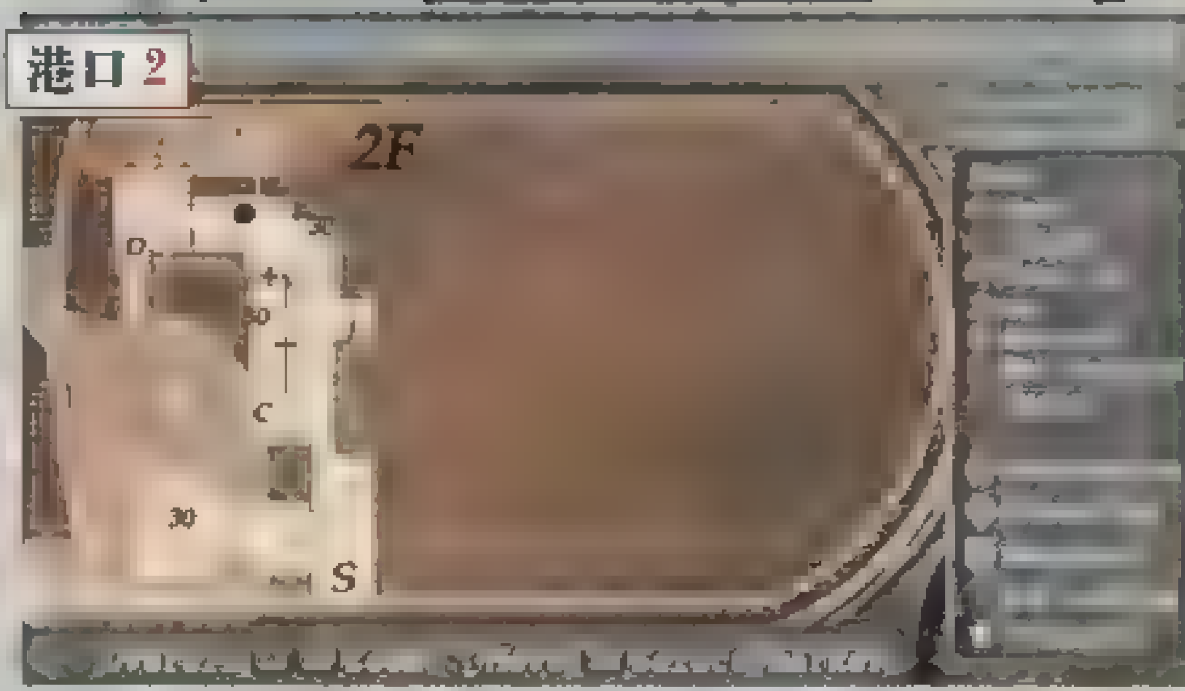
基地7



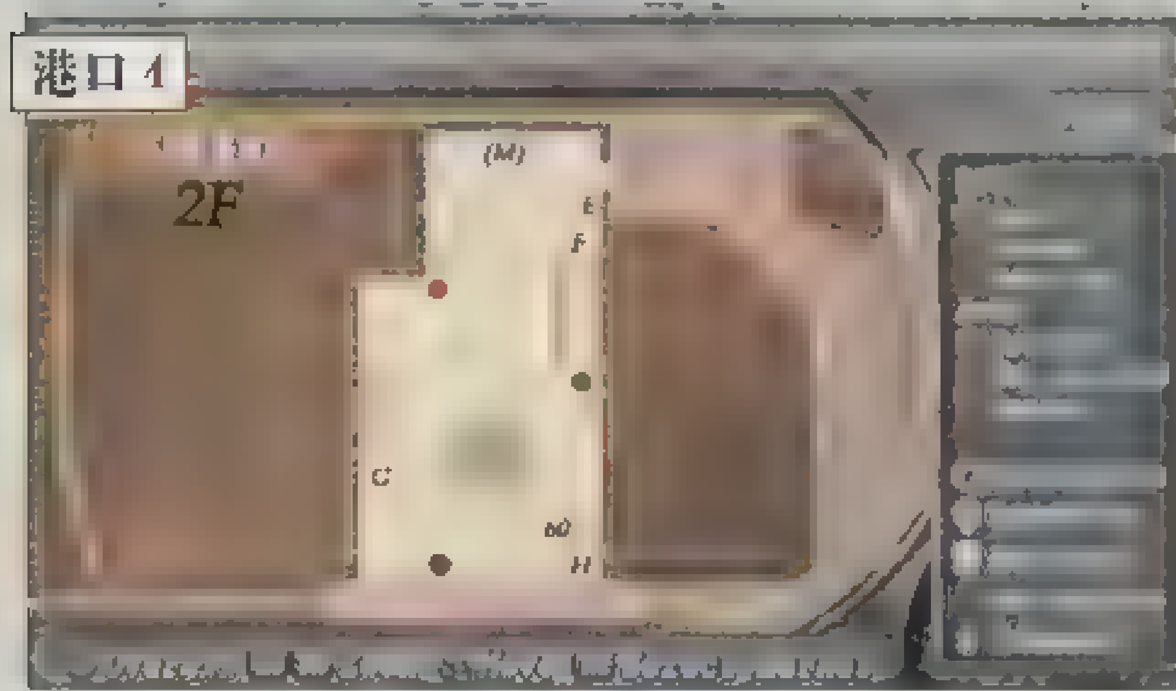
力大无穷阿什莉 在Chapter 2-2带阿什莉返回村庄时，先让阿什莉躲入手机，然后进入有敌人驻守的2层小屋对面的平房，用旁边的木柜封门堵上。然后呼叫阿什莉，你会发现村民们集众人之力才能打破的封堵木门，阿什莉只是双掌轻轻挥出，顷刻间木门化为木屑……

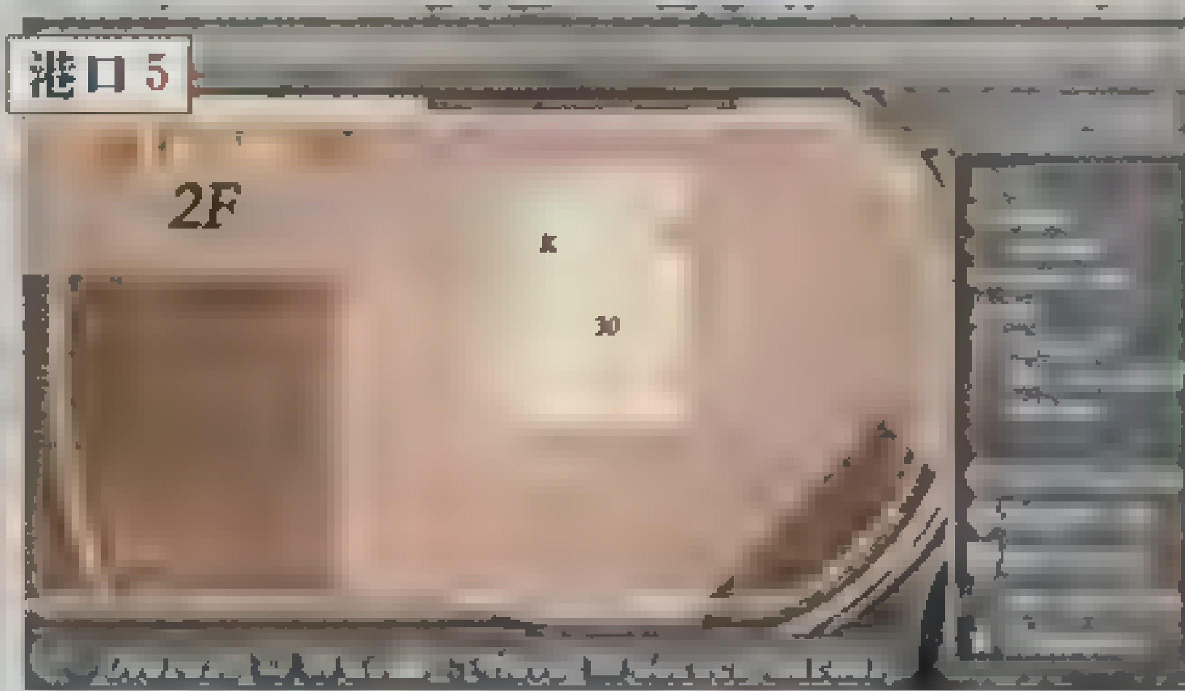
港口













佣兵王之人物分析篇

克劳撒可以秒任何人，所以BOSS对他没任何意义。威斯克和艾达的装备非常棒，充分发挥手上的武器没理由打不好BOSS。使用Hunk对付村庄里的电锯姐妹，先直接用TMP打头，然后上去扭脖子将其秒掉。城堡的盲眼铁爪则可以先使用手雷炸它（手雷对于Hunk来说可不是什么奢侈品），然后扫其背后。对付电锯姐妹就用霰弹枪，而城堡的盲眼铁爪就只好敬而远之了，反正不是强制遭遇。重机枪队长和电锯老祖用霰弹枪打其头或后背，身上如果存了手雷，就用来应急吧，毕竟旁边的杂兵不会当观众的。虽说如此，实际操作起来，多少还是有难度的。尤其是第四关的电锯老祖，很多时候你会因为埋头苦干而忘了准备战他，这时往往只闻其声不见其人。碰到这样的情况，最需要的是沉着冷静，千万不要一见他冲过来就乱开枪！万事俱备，只差练习。在研究的最后，祝各位早日拿到手枪加农炮。





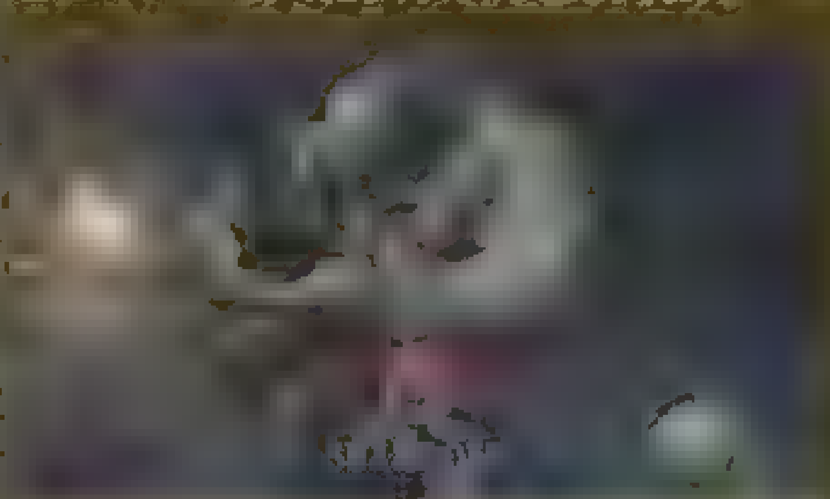


在经历过Pro 模式和佣兵王的考验后，大家是不是觉得气氛有点太紧张严肃了？那么就让我们来点有趣的吧。这次《生化危机4》的细节特别多，大家一定也乐于发掘其中的乐趣。准备好了吗？一起进入生化的秘密花园吧。



■里昂的不死之谜

都说里昂在《生化危机4》里是不死的小强，连艾达在透露自己心声的隐藏报告书里都对里昂的生存技能表示了由衷的赞叹。（编按：这是当然了，哪个女人不喜欢自己的男人比自己强？）熟悉Capcom游戏的制作特色的玩家一定对所谓“空血”的现象十分熟悉。在《生化4》中，里昂也是靠着自己强韧的底力爆发才能屡屡以“空血”过五关斩六将。那么，里昂的不死之谜的谜底就在于：

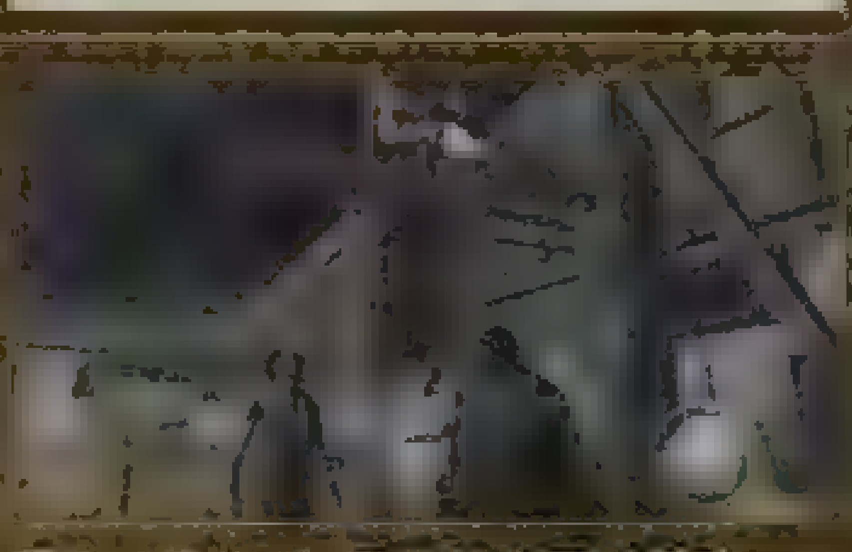


触发底力，空血不死的发生条件

★体力至少在满值的1/3以上；
★受到了超过其剩余体力的攻击；
★上述的发生几率为25%，如果经常续关的话，游戏难度会相应降低，发生几率也可以达到100%；
★受到爆炸和其爆风攻击时是100%发动底力的。

■爬梯也插队？

在《生化4》里，玩家操作的角色的爬梯速度比敌人要快，待敌人正在爬梯子时，玩家可以蛮不讲理地从后面将敌人挤飞，这样一来还可以对敌人造成伤害。还记得以前在食堂吃饭时插队或被人插队的经历吧？多么地不愉快啊！



现在《生化4》里竟然也可以插队

生化的秘密 Bio's Secret

■沉默是金

在《生化4》的游戏流程里，时不时会插入一些过场的Event，一些Event通常伴随着敌人或机关的出现，如果直接按过这些Event，敌人或机关会有短暂的瞬间处于未布置的状态，这将会让下一瞬间玩家的行动占得先机。所以，不和敌人罗嗦，坚持沉默是金的原则是非常重要的。以下是一些直接按过会对自己有利的Event列表，希望对追求最速（Time Attack）的玩家有所帮助。



最速Event列表

章节	地点	分析
2-1	水坝	关闭水坝后村民出现时
2-3	崖下小道（左）	到达后出现的全景
2-3	崖下小道（左）	电锯姐妹花出现时
3-1	兵器库	1楼的红衣教徒出现时
3-3	会餐室	铁笼落下被包围时
4-1	火龙之间	最深部的火龙出现时
4-1	骑士之间	取得皇帝圣杯后
5-2	垃圾处理场	按下控制室内的开关后
5-3	教祖之间	镭射机关启动前

■生化之你最爱的台词

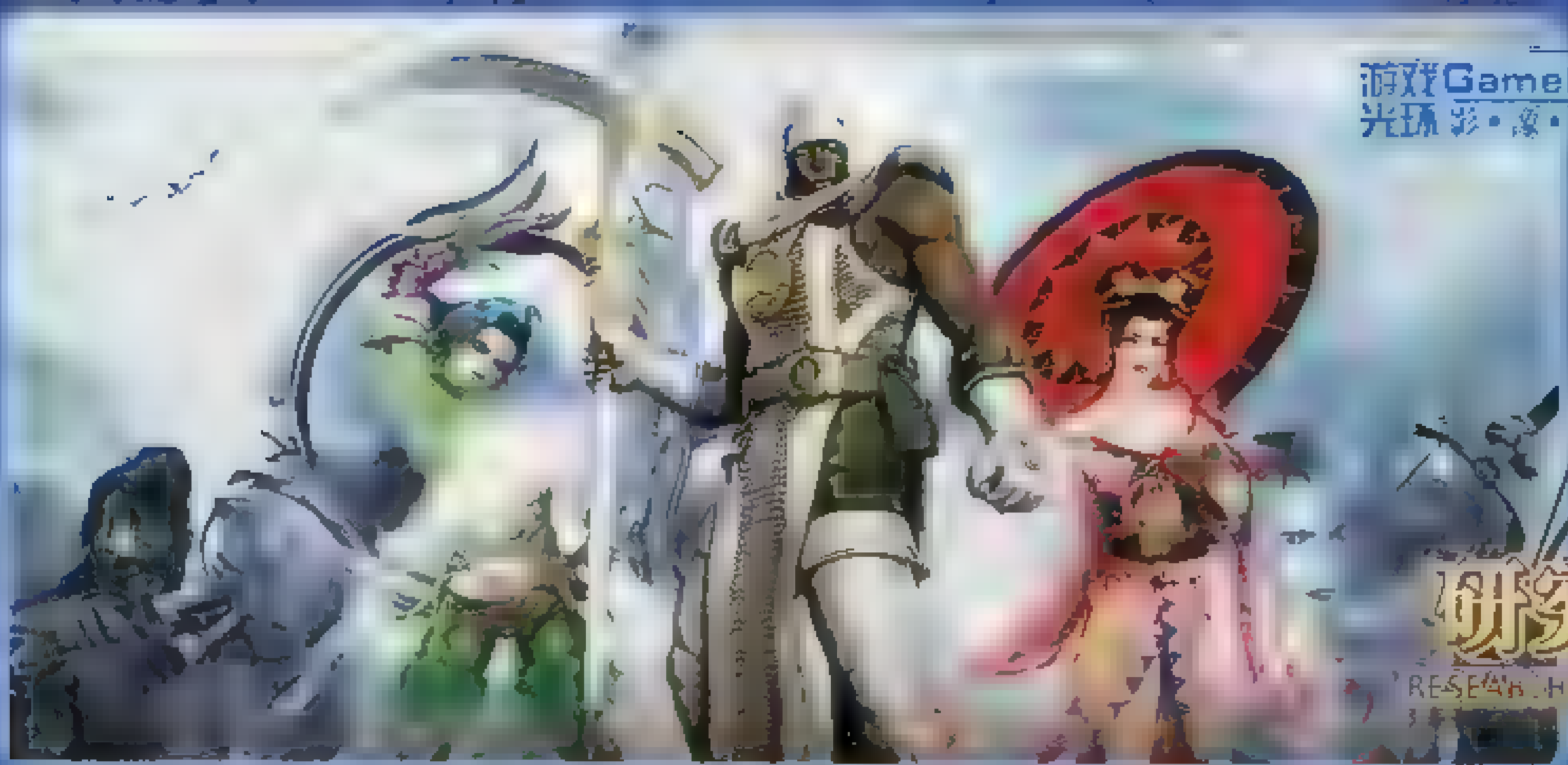
《生化危机4》的台词在系列历史中可以说是最为丰富的一作。别说里昂、艾达那流利的英语，威斯克那一句半生不熟的法语，即使连村民们的西班牙语也成为了玩家热烈讨论的话题。而多边形也曾在多边共享中提供了1份村民西班牙语的中西对译内容。在众多台词之中，让你印象最深刻的台词是哪一句呢？欢迎大家以各种形式与我们交流，如果反响强烈的话，可能会进入卡伦的名场面的后续制作名单噢。那么，阿迪就先说让自己感受最深的吧。

生化之阿迪最爱的台词

场景	原文	心情
5-1 艾达从汽艇上离开时	W[illegible]man……	[illegible]人啊……
最终章打败BOSS后	V[illegible]ute	[illegible]达的品味蛮可爱的
摩托艇逃出后与汉妮格恩通讯	Story of my life	真正的战斗才刚刚开始

最强奸商 大家都知道一般的武器商人虽然身藏多种致命武器，但是本身却是弱不禁[illegible] 射的书屋 [illegible]器[illegible]人绝[illegible]是本作最强的武器商人，任你里昂枪打雷炸、刀砍火烧都屹立不倒。





文 沙罗&纱迦

SOULCALIBUR III 研究中心 RESEARCH CENTER

灵魂能力III	Namco	FTG
PS2 SOUL CALIBUR	2005年10月25日	

在上一期里，我们针对新上手的玩家们就《灵魂能力III》的各个模式和基本系统进行了一个大致介绍，这一期，我们会再讲解一下各种连续技的构成，关于大家所感兴趣的角色详解部分，有机会的话我们会分期慢慢讲解，大家不要着急哦。

在解说格斗游戏时大家可能会经常见到"确反"、"受身"这些词，但它们是什么意思，可能一些玩家还不是太了解。



确反 战斗中一方的攻击被另一方防御，而防御成功的一方立刻进行反击时原攻击方还处于硬直状态，不能进行防御，那么这种绝对会被反击的招，我们就会称其为"会被确反"（意为确定会被反击）。

受身 最早出自日本柔道。大家只要将其理解为在倒地同时立刻顺势站起身即可。

连续技的构成

以前我们已经提到过，《灵魂能力》系列一向来不注重连续技，一般的连续技打个两三下就无法继续了，不过取而代之的，便是所有角色的单发招式的攻击力一般都非常高，有的招甚至能够打掉对手近一半的血槽。毕竟《灵魂能力》是重节奏的对战游戏，若单发攻击力高且连续技又太过霸道的话，游戏就没有平衡性可言了。

不过即便如此，3代依然变得比前几作更加注重连续技的追加，倒地等状态后的连续技的加强便是最大的改变。这里我们总结了游戏中各种情况下的连续技，希望能对大家自行发掘连续技有所帮助。

COUNTER连续技

COUNTER的定义，上期杂志上我们已经介绍过，熟悉格斗游戏的玩家们相信都有所了解。COUNTER连续技就是指命中对手后的第一击为COUNTER攻击时的确定连续技。许多玩家可能已经都注意到了——同样的招式在命中对手时，有的时候能够全部命中，有的时候第二击或第三击则可能会被防住，这就便取决于命中对手时的第一击是否是COUNTER攻击。COUNTER连续技所涉及的范围和招式实在太多，因此这里我们只举几个简单的例子，若想知道其他招式哪些能够形成COUNTER连续技非常简单，只要在练习模式中将COUNTER设置成ATTACK，如此便可以测试了。

常见实例 卡桑德拉 ←AB



▲普通情况下一A命中后，B的第二击是无法命中对手的……若第一击是COUNTER攻击，那么第二击则是必中

常见实例 塞万提斯 BBB



▲BBB这招在三代中……第一击是COUNTER攻击……[illegible]

固定连续技

在特定的招式命中对手后，不管此时是否属于COUNTER攻击，只要用特定的招式进行追打就能够命中对手，这类连续技属于固定连续技。与COUNTER连续技一样，一般来说每个角色都有若干套固定连续技，不过在游戏中这类连续技不会像COUNTER连续技那样体现地那么明显，这就需要大家熟悉了角色的招式后，再去慢慢挖掘了。

常见实例 西格飞 →B+K中K（按住不放）>A+B



▲这一招的威力虽然只有5……但无论是否COUNTER命中对手都能够连上，非常实用

常见实例 董梦 ←A>→B or ↑[illegible]B



▲[illegible]

常见实例 董梦 ↙A>→KKorB



▲在近距离[illegible]

©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

受身连续技

将对手打倒在地后，对手在受身的过程中不仅不能防御，并且此时挨打的判定与站立状态时挨打的判定是相同的，也就是说，若趁对手在受身时给予追打，甚至能够将对手挑至空中，从而继续进行连击。

多喜的新技→A+B在本作中具有极强的判定，当她的起身状态中的K命中对手且形成COUNTER攻击时，对手会被迫倒地，若对手在中了K到倒地这段时间内哪怕按了一下G键，那么该对手在倒地后就会立刻进行受身，问题就出在这里。多喜在起身K命中对手后立刻使用防御不能的→A+B，通常情况下对手只会有两种可能。

第2种情况就是我们所说的受身连续技，之所以这里拿多喜举例，是因为这招不仅成功率高，实用并且威力十足，极具代表性。受身连续技中所用的招普遍具有极强的判定，对手在倒地后，一受身往往就会被挑至空中，即使不受身一般也只能硬挨一下。不过香华在倒地后所使用的A+B能够立刻破掉多喜的受身连续技，也算是一个例外吧。

常见实例 1 起身K（COUNTER命中，对手倒地）>→A+B



▲对手没有受身……

注：倒地后的翻滚和受身是两个全然不同的概念。在翻滚中受到对手攻击时，受到的判定是倒地的判定，而非站立时的判定。如此一来，大家在中了对手的倒地攻击后，可以尝试利用左右侧翻滚或后翻滚来躲避对手的追加攻击。即使没能躲开第二击，也不用担心受到太大的损伤，更不用担心被挑至半空了。

常见实例 2 起身K（COUNTER命中，对手倒地并立刻受身）>→A+B>BA>A+K>B+G



▲对手倒地后立刻受身……

倒地·墙壁连续技

将对手打至撞墙或者将对手打倒在地后，对手一般会有一小段时间不能行动，此时可以用任意招式进行追击。不过，由于对手不能行动的硬直时间实在太短，因此一般情况下很少能够使用大伤害力的招式进行追击。不过，也有一部分角色拥有倒地自动追加技，比如阿斯塔洛斯、塞万提斯、雪华等等。

常见实例 阿斯塔洛斯 B→K（COUNTER攻击，对手倒地）>↓B+K



▲这是一套典型的倒地追加技……

塞万提斯 →→B（对手撞墙）>B



▲事实上……这里对手撞墙，无论什么招都能够进行追击，但威力往往不大，塞万提斯的B算是其中威力比较大的，也比较具有代表性。

空中连续技

将对手挑飞至空中后的追加攻击，由于《灵魂能力》系列有着空中制御这个系统，因此通常在命中一击之后，对手就能够迅速在空中逃离追加攻击的范围，一般情况下是很难达成多重连击的。这里我们只能告诉大家，将对手挑至空中后，尽可能地使用单发威力大，或者出招速度快，对手几乎无法进行空中制御的招式进行追加攻击。那么，怎样才算是单发威力大，或者虽是多段攻击，但对手无法进行制御的连击呢？让我们举例说明吧。

常见实例 1

塞万提斯的↘B在COUNTER情况下命中对手时，能够将对手打得非常高，而此时若紧接着按B的话，塞万提斯就会自动飞至空中进行追加攻击，这既属于塞万提斯本身的招，同时也算是一种空中连击。但是，在本代中，塞万提斯这招的威力被大大的弱化了，用后续按B连进行追击，甚至还不如直接用B追击的威力大。

这种情况下，我们自然就要从塞万提斯的所有招式中挑选单发攻击最强的招来进行追击了。这里要提醒一下大家的是，空中命中对手时的攻击，威力只有普通情况下的80%，因此判断哪招来接比较合适，需要将对手挑飞后再来判断。

这里沙罗选用了↓B+K（蓄满）这招进行追击，此招历代威力都颇大，并且对手很难躲开。

↘B（COUNTER命中）>B



↘B（COUNTER命中）>↓B+K（蓄满）



▲将对手挑飞后不用急着按……COUNTER攻击后……

这一连续技能够扣掉对手3成以上的体力。这就属于使用威力大的招进行追击的空中连续技了。但要注意的是，在极个别情况下，对手在落地时可能会掉在塞万提斯的背后，这样的话连击就会失败，但这种情况极为罕见。

www.plumbook.cn

常见实例 2

通常情况下，↘B在非COUNTER状态下命中对手后，为了保证连续技的稳定性，大多数人都会用B↓来连。但是，由于本作中的这位船长多了个↓↙←B这么一个最速输入技，因此↘B之后，只要最速输入↓↙←B，就能够接出威力达76的连续技。只是这招的出法难度较大，很不稳定，需要多多练习才行。

塞万提斯　↘B(非COUNTER)>↓↙←B(最速输入)



▲不知为何，将对手挑空后出最速的难度比平时在站在地面时高出许多。

常见实例 3

由于本作中香华的↙↙or↖↖B（前作中是↙B）命中对空的对手后，对手要么在落地时能够即时受身，要么有一定几率会被弹至远处，因此前作中她的标准连续技将不再合适本作。由于游戏发售至今时间尚短，目前我们所发现的，香华最合适的空中连续技，只有↘↘or↗↗KA这一招。

香华　↘B>↘↘/↗↗KA



▲这招由于具有追踪敌人位置的性能，因此[illegible]都不能躲避A的攻击。

这是一套典型的威力不大、2段以上且敌人无法躲避的空中连击。若大家实在找不到合适的单发威力大的连续技，那么就可以试着挖掘出类似这样的连续技。

昏迷连续技

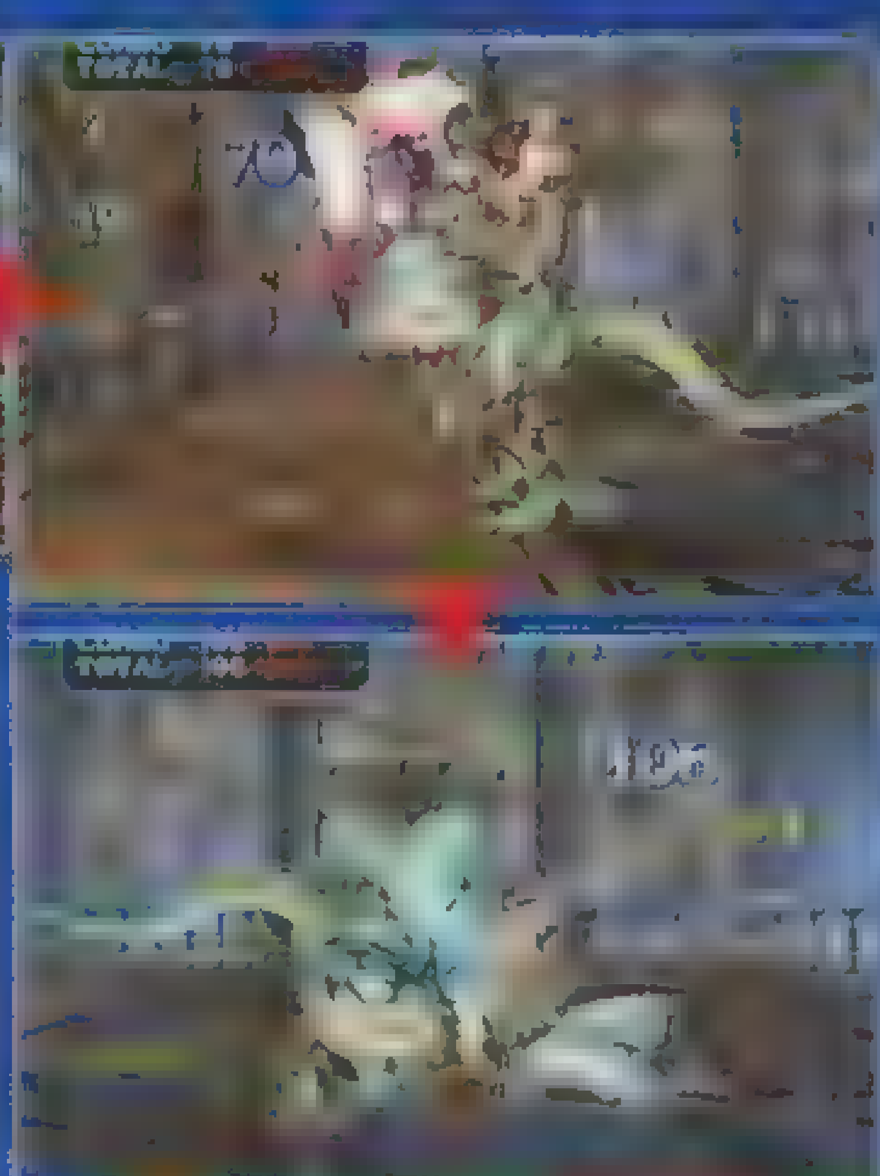
昏迷连续技就是STUN COMBO。这种连续技虽然在前作就已经常出现，但实用性和威力远没有达到本作的地步。不知为何，本作比以往任何一作更加讲究昏迷连续技的重要性。在实战中，一个昏迷连续技少则能减去对手80、90的血槽，多时甚至能够减去130、140以上的血槽，在实战中若能够熟练运用昏迷连续技，则能够轻易地起到一招逆转的效果。

昏迷连续技的第一击命中对手时，一般都需要达成COUNTER攻击或使用特定的招将对手打特殊的状态才行。这里我们就拿几个角色来举例吧。

蜥蜴人　→→A(COUNTER命中)>↓↘→BB(第二下JUST输入)>←←K

常见实例 1





其实之前我们提到的一些角色的固定连续技，比如西格飞的那套连续技也属于昏迷连续技。不过要追求更高威力的连续技，就要尽量避免用对手能够"摇醒"的攻击，或者会被拆技的投技。比如说上面的蜥蜴人的连续技，在第一击命中对手后，对手是拥有足够的时间"摇醒"的；此外，最后←←K这一击，对时间的拿捏也有要求。既不能出得太早，也不能出得太晚。

常见实例 2　**黄梦　↓↘←A(COUNTER命中)>→KK>↓A+B**





这里利用了角色在进入旋转状态后无法回复的特点而进行的连续技。这种连续技的成功率比例1所列举的要高，实用性相对也更大。不过，大部分能够令对手进入旋转状态的招都需要蓄满力或者COUNTER命中后，才能够实现，因此连续技的起手式的出手时机和性能则需要玩家们慢慢研究了。

相杀连续技

在双方的攻击同时命中时，有时会出现双方都处于长期行动不能的状态，而有时则有一方会因为对手的攻击招式而迅速回复正常，因此，在这种时候，大家就可以趁另一方还处于行动不能的状态下，大肆进行追击了。相杀连续技在实战中能够遇到的几率并不高，因此实用价值相对也降低了许多，玩家们可以不必去练习。为什么这么说呢？其实只要玩家们的反应够快，在与对手的攻击同时命中后，哪方能先处于有利位置马上就能够判断出来，至于之后的连续么，就按照一般的习惯就可以了。

反弹连续技

与前作一样，本作中许多角色也拥有弹技，能够将对手的攻击弹开后继续出招或者用特定的招自动反击。再这些招命中对手之后，一般还可以用后续招进行追加攻击，所以实用性比前作有了提高。

常见实例 1



▲香华防住雪华的→→BA第一段后立刻出←A+B，就可以把雪华的第二下攻击（横斩）反弹回去，同时还可以用↘B+K追加，威力近100。

常见实例 2



▲卡桑德拉的←B+K具有反弹对手中上段纵斩的作用，在自动反击之后，还可以用↙A、↘B、↓↘→B等各种招进行追加攻击，其中↓↘→B的威力是最大的。

以上便是各种情况下的连续技介绍，希望能够对大家有所帮助。

逐行扫描模式

在PS2开机后，进入游戏时一直按住1P手柄的×键和△键不放，就可以开启逐行扫描模式。当然前提是你的电视要有这个功能，如果电视机不支持这个功能，那么是根本不会出现设置界面的。乍看之下，逐行扫描模式下的画面[illegible]，但[illegible]会发现[illegible]下的游戏画面会显得更加华丽。

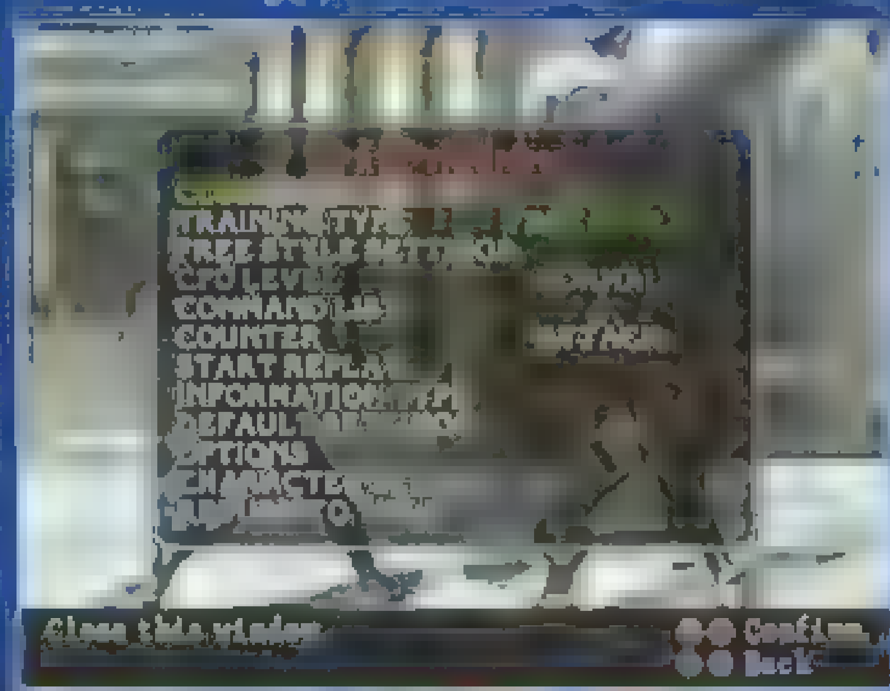
&3DM-SM
www.plumbook.cn

练习模式详解

俗话说："工欲善其事，必先利其器"。对于一个格斗游戏来说，一个好的练习模式是非常重要的，而在《灵魂能力III》中Namco为我们准备了一个有史以来功能最为强大的练习模式。接下来我们就会教你如何正确使用练习模式。有的人可能会想：练习模式怎么用也要你来教？是，这可不一定哦！你接着往下看就明白了。不过考虑到还有很多不擅长格斗游戏的人，我们还是要先将整个练习模式进行一次系统的介绍。

概述

在单人游戏模式中选择PRACTICE就可以进入练习模式。练习模式分为3种：TUTORIAL、FREE TRAINING和GLOSSARY。TUTORIAL是教学模式，在这里玩家可以向武王了解游戏的系统，用任意一名角色看完全部课程之后还可以拿到该角色的最后一把武器。在观看教学的过程中可以学到部分连续技的使用方法。GLOSSARY是术语表，如果有看不懂的专业术语，可以在这里寻找解释。FREE TRAINING是自由训练模式，这个模式就是我们通常所指的练习模式，这也是下面将重点解说的模式。（本文所提的练习模式，如无特别说明均指FREE TRAINING。）



菜单

在练习模式中按START键，就可以看到一个菜单。这个菜单是相当重要的，下面先详细解说一下。

TRAINING TYPE	选择练习形式，共有4种。
FREE STYLE SETTINGS	决定自由练习时对手的行动方式。只有将TRAINING TYPE设为FREE STYLE时才能选择。
CPU LEVEL	选择CPU控制的对手的难度等级。只有将TRAINING TYPE设为VS CPU时才能选择。
COMMAND LIST	观看出招表。
COUNTER	选择给对手攻击所造成的COUNTER种类，共有5种。
START REPLAY	回放之前的动作，回放过程中可以换镜头，并支持慢放。
INFORMATION TYPE	改变练习模式中画面显示的信息。
DEFAULT SETTINGS	将所有设定恢复到默认情况。
OPTIONS	可以更换音量和键位。
CHARACTER SELECT	回到选人画面。
RETURN TO TITLE	回到标题画面。

初级篇：观看出招表

对于初学者来说，知道每一招怎么出是最重要的。只要在菜单中选择COMMAND LIST，就可以观看出招表。每个角色的出招表都分为9部分：A(横斩技)、B(纵斩技)、K(腿技)、Sim(组合键技)、Run(移动技)、T(投技)、SP(特殊技)、Sign(代表技)、HELP(图标解说)。

代表技是比较特殊的部分，在这里游戏制作人给出了每名角色最具代表性和实用性的技巧，此外还附带了几个连续技。如果想迅速掌握某名角色的话，可以先研究一下代表技。和Namco其他对战游戏一样，只要按向每个招式按确定键就可以观看出招的演示，不过自创角色和BONUS角色无法观看。



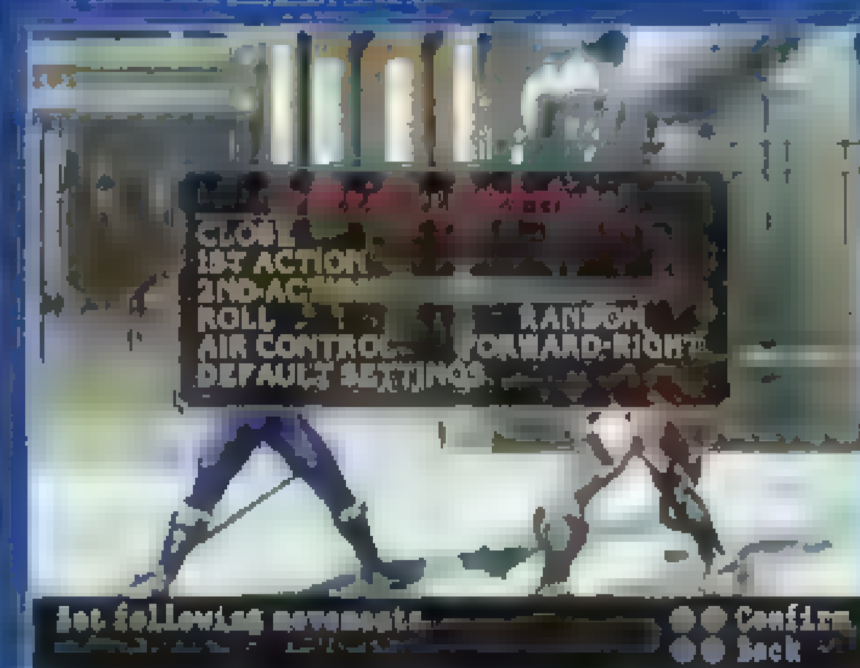
在观看出招表时要注意提示，比如有些招是需要COUNTER后才能出现的，而有些招则需要精确输入指令才能成功，还有些招则要在某些架构中才会出现等等。另外演示只会给出非COUNTER状态的效果，而部分招在COUNTER状态下会出现一些变化，这就需要玩家更改COUNTER选项后自己尝试了。

中级篇：练习连续技

明白了招式的出法，就可以开发连续技了。不过在《灵魂能力III》中，受攻击方拥有即时受身、空中制御等防御技巧，有可能你辛辛苦苦研究出来的连续技，在实战中却完全不成立。这就需要你先到练习模式中确认了。一般说来，要想确认连续技是否成立，须在FREE STYLE SETTINGS中进行设置。

进入FREE STYLE SETTINGS后会看到以下4个选项：1ST ACTION(对手的第1个动作)、2ND ACTION(对手的第2个动作)、ROLL(对手在地上的翻滚方向)、AIR CONTROL(对手的空中制御方向)。想测试连续技的话，只需将2ND ACTION设为防御，然后不断改变ROLL和AIR CONTROL的方向即可，如果在各种情况下都成立，那么就必定成立了。

FREE STYLE SETTINGS中的设置还有很多，你还可以设置对手是否倒地、是否移动、是否弹挡等。活用这些设置，可以极大地丰富你的进攻套路。



上级篇：活用指令回放

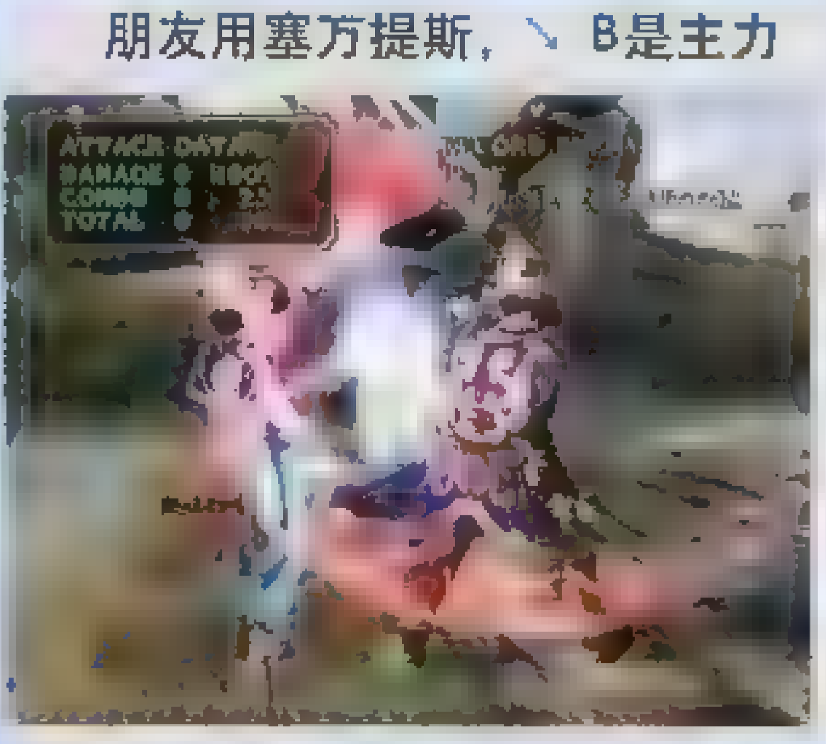
之所以说《灵魂能力III》拥有有史以来功能最为强大的练习模式，正是因为指令回放的引入。要想使用指令回放，首先要将TRAINING TYPE设为RECORD ENEMY，之后只要按下SELECT+〇键，就开始记录玩家输入的指令。记录开始后，玩家将控制对手出招(比如玩家为1P时，此时会变成控制2P)。要想结束记录的话只要按一下SELECT键。记录完指令之后，只要同时按下SELECT+×键，对手就会按照你刚才输入的指令行动。如果在FREE STYLE SETTINGS中将对手的1ST ACTION改为KEY RECORD，那么对手将不断重复记录下来的指令。



指令回放的作用是相当大的，利用这一设定，就算不与人对战，也可以提高自己的应对水平。当然，宝贵的实战经验依然是最为重要的，不管游戏的设定多么完备，不多走出去与人对战也是白搭。

1 测试确定反击技

朋友用塞万提斯，↘B是主力技，将对手打至浮空有很厉害的连续技。好不容易防住了，却不知道该用什么招去还，怎么办？



方法很简单：将对手选为塞万提斯，然后记录指令：↘B后立刻按住G。之后将对手的1ST ACTION改为KEY RECORD，就可以不断测试防住后用什么技巧进行反击。

测试结果表明，防住塞万提斯的↘B后用AA反击是必定成立的，虽然威力不大，但对方也无法躲避。这下朋友再也不敢乱出↘B了。

2.练习从昏迷状态中恢复

本作STUN COMBO威力太大，如果没摇醒的话，接下来遭到重创是铁定的。比如卡桑德拉的→K(COUNTER后)接↘B。但本人用手柄很难摇醒，怎么办？

这里有个问题，那就是→K一定要在COUNTER情况下才会产生昏迷效果。那么如何才能让→K带COUNTER效果呢？比较笨的方法是算到卡桑德拉要出→K时随便出一招，这样自然就是COUNTER了。不过这个方法比较麻烦，最佳方法是先A+B+K聚魂，聚到3级后出招自然就带COUNTER效果了。记录指令时只需将对手选为卡桑德拉，记录：A+B+K之后再输入→K后接↘B。回放指令时先不防→K，等命中后立刻开始摇醒，如果能成功防住之后的↘B即为成功。



www.plumbook.cn

特约嘉宾 支配者/重庆精英实况足球联盟 编 阿迪



胜利十一人实用技术

WE9研究之杀手的天空

在足球场上，一个好的杀手往往不会有太多无谓的动作。他只会抓住那一瞬间的机会，冷静地为对手送出致命一击。《WE9》也是杀手们的天空：阿德的力量、罗尼的射术、亨利的全面、欧文的速度、范尼的嗅觉，这些无一不是每一个防守队员和门将的梦魇。在《WE9》中该如何成为一个真正的杀手呢？除了一些非常即兴的发挥外，任何高难度的射门动作都离不开最基础的技术，所谓万变不离其中就是这个道理。然而有了扎实的技术作基础后，要想成为杀手中的领军人物还得具备冷静坚决的心理素质。对于一个好的杀手的定义有很多方面：他可以是特雷泽盖这一类在禁区内活动频繁的传统意义上的中锋，也可以是舍甫琴柯这种更多在禁区外参与策应、组织的现代意义的前锋。自己能够得分，或者能够协助球队得分，这两种意义对于现代足球的中锋来说都是同样重要的。有些前锋虽然得分不多或长时间不得分，但是他能够在前场倚得住人、拿得住球，或者利用自己聪明的跑位替队友拉出空档，这样作为球队的一个整体阵形才敢大胆压上或穿插。以下笔者将主要就前锋的主动得分方面，谈谈自己的心得。

PS2	世界足球 胜利十一人9	Konami	SPG
	World Soccer Winning Eleven 9	2005年8月4日	日版
	对应多业对战连接器、PS2网络套件		推荐玩家年龄：全年龄

Striker 1 重剑无锋 大巧不工

“《WE》系列”射门的基本操作其实很简单。只要在前场任何位置，任何控球球员都可以利用直接按□来实现简单的射门。而如果是想选择角度来射门，我们就要通过□+十字键(控制射门的角度)来实现。

相信和先有鸡还是先有蛋的问题一样，有很多人都在讨论《WE9》中如果要进行选择角度的射门时，究竟是先按住□键还是先按十字键呢？到底怎样才是正确的射门？以笔者的经验来说，其实射门时的那一瞬间，不论你是先按□或者是先按十字键，亦或者是□和十字键同时按下，都能够打出有角度的射门。当然如果你对选择射门角度的操作方法有误区的话，那就只能怪自己。虽然在《WE9》的操作说明书中表明：选择射门角度的方法是先按□再按下十字键，但其实以上所讲的方法都能成功地射出角度刁钻的射门。

射门时利用十字键选择射门的角度，这是一项看似简单却又很深奥的技巧。以自由练习模式开球后从左向右攻的巴西队为例：

射门键位



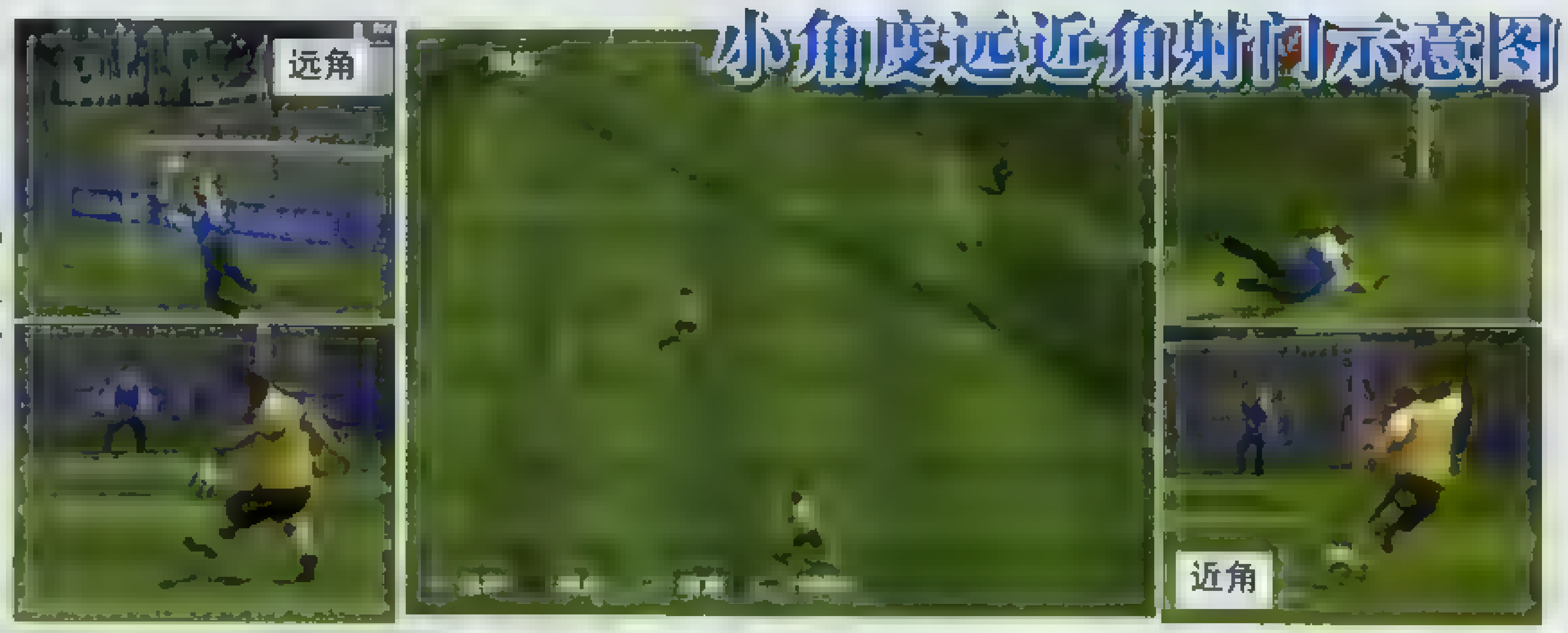
十字键与□是构成《WE》中的射门的基本键位。当然，除了十字键与□以外，R3和○有时也可以作出射门。本文还是以最基础的操作方式为主题。

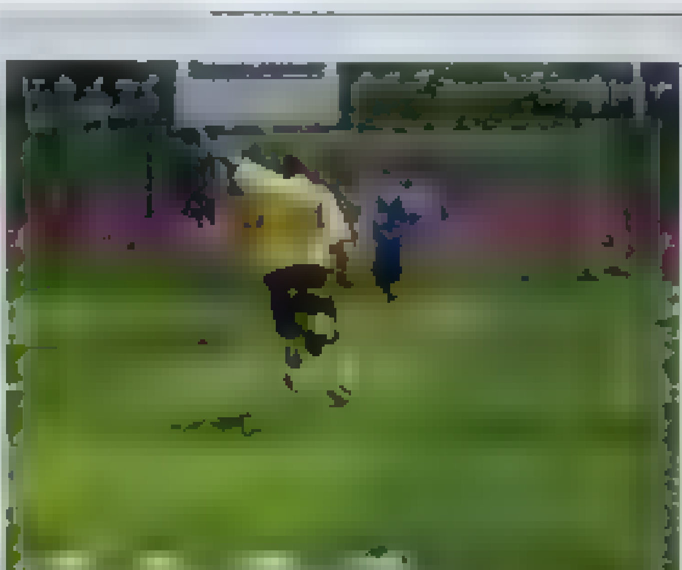
根据以下从左向右攻的例子来看，不管是右脚选手或者左脚选手，不管是顺脚还是逆足，不管射门时在什么位置，射门时十字键的→和↓始终是代表更靠近球场下方边线的门柱的角度。而方向的↑和←就始终代表更靠近球场上方边线的门柱的角度。那么，如果是从右向左攻呢？当射门时想选择下方门柱的角度也是同样道理：□+前。但这里所谓的“前”是指球员面朝进攻方向的正前方，也就是□+←。而这时的“后”也就是→，不过↑与↓的方向和从左向右攻时是一样，下面就不再赘述了。

所以，当我们在选择角度射门的同时就要辅以合理的组合按键方法。比如罗纳尔多从左向右攻时直线带球到大禁区前，要想射下方门柱的方向，可以选择射门时按十字键的→或者↓，但这时如果按↓+□来射门的话，如果出现操作上的一点小延迟，有时就会发生球员先做出向下变向再射门的动作。因为是直线带球的缘故，所以□+→就可以不失误地将球射向下方门柱。同样道理，如果罗纳尔多在从下方门柱的方向直线朝上方门柱带球，要想将球射向上方门柱(也就是远角)的位置，如果选择了□+后(也就是←)的方法，同样可能会出现先变向而后射门的动作，所以这时只要选择了□+↑就可以万无一失地将球射向远门柱的角度。在小角度射门的时候，由于守门员和后卫的封堵站位的情况不会每次都相同，所以射门的脚法也并不是千篇一律的。

总之，《WE9》在射门时需要我们合理选择按键组合的技巧，这也是我们应该在对战中熟悉掌握的。

小角度远近角射门示意图





1.用罗纳尔多带球到对方禁区前正中央。如果只按□而不按十字键的话，这时就没有了近角远角之分。足球就会直接向球门正中射去；

2.射门时按□+十字键的→或者↓，足球就会被射向罗纳尔多的右侧(以默认视角来说就是更靠近球场下方边线的门柱的角度)。

3 射门时按□+十字键的↑或者←，足球就会被射向罗纳尔多的左侧(以默认视角来说更靠近球场上方边线的门柱的角度)。



©2001 Korea Football Association Officially licensed by Eredivisie NV adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas Salomon group used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

Striker 2 渴望进球 不屈不挠


▲范尼斯特鲁伊大声怒吼！一个真正的射手是不会轻易就被命运、被对手击倒的！

当一个杀手背负了太多的罪孽，而且强大得近乎逆天的时候，命运之神总是会让杀手得到应有的惩罚。门柱、横梁，面对空门时合理的射门都要射飞或者射偏，禁区内被人放倒不吹点球，被防守队员铲倒，被小动作不断地阻挠等等……这些都是《WE9》的家常便饭，运气是不能预料和掌握的，也是不能阻挡的。运气好时不用说，如果运气实在是太差，门柱、横梁连着打的时候也不能气馁。这时需要调整好心态，冷静下来，让对手看一看伟大的杀手是能超越一切的，伟大的杀手是不会被命运击倒的！

◀在足球场上两军短兵相接的时候，除了技术、体能作保障外，意志力也是决定胜负的关键之一。




▶在上一轮英超联赛中，曼联凭借弗莱彻的一粒不太精彩的进球击败了切尔西。虽然场面上不好看，但是曼联摆正了自己的位置，从而使球队在心理上能够100%甚至超水平发挥。

Striker 3 心境空明 万念归宗


▲我们常常说，手感很重要。像图中的力量槽就是手感生成的体现之一。

冷静是作为杀手必须具备的条件，只有在门前冷静下来，才能更好地做出致命一击。从发售至今，《WE9》的射门一直是大部分玩家感到最难掌握的技术环节。《WE9》和以往所有"《WE》系列"的射门系统都有所区别：《WE9》可能是有意地调高了系统修正时的失误概率，所以经常会有玩家面对空门射不进，补射打飞机等等惨无人道、令人抓狂的悲惨遭遇。既然《WE9》加强了射门时的失误概率，我们就只能在射门时变得更加冷静，再加上平时的基础练习，才可以尽可能地避免和减少失误。

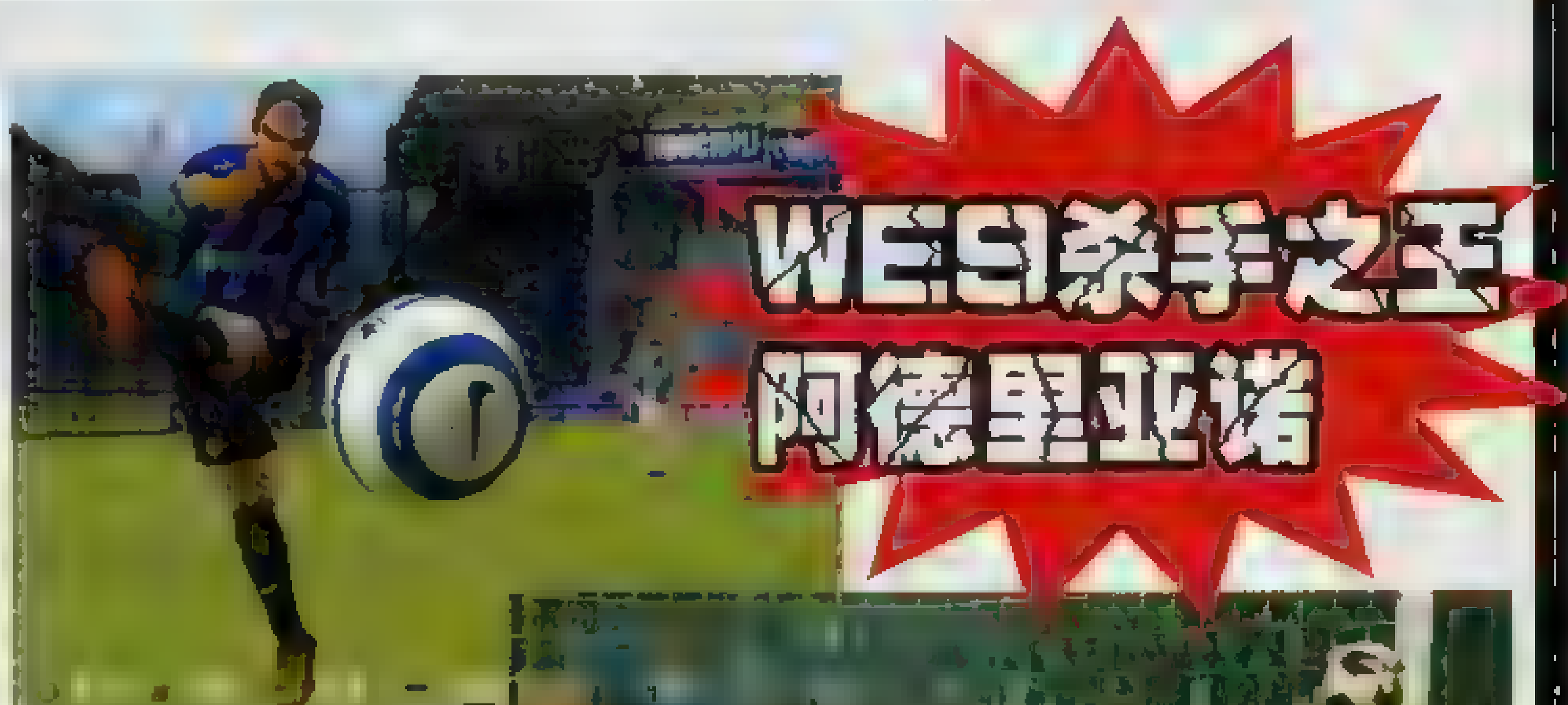
补射和射空门的失误其实有很大的原因是我们对于《WE9》的蓄力速度的不适应。《WE9》的蓄力速度比以往"《WE》系列"的任何一作都要快很多，所以如果大家在射门时无法保持冷静，稍微多蓄一会儿力，就会因射门力量过大而使出中国传奇球星李毅大帝的绝学——打飞机。其实在射空门的时候，如果对方的门将已经没法作出有效扑救的时候，而对方的防守球员也来不及护空门，这时只要松开十字键(避免将球打偏)，轻点射门键(避免将球打飞)，基本上都可以轻松地将球送进空门。而补射的时候也同样如此，只有冷静下来才能避免将球打飞，特别是在准备补射被门将扑出后的半高球时如果不小心将力量槽蓄满的话，别说飞机，也许连UFO都能打下来。所以，要想成为一个好的杀手，在门前保持冷静才能抓住机会，避免失误。


▶其实李毅只是在一个不恰当的时候说了一句平时私底下的玩笑话，但是中国足球目前的大环境，再加上媒体一哄而上的炒作，就使得事情变得面目全非。在此不得不说一句，这真是一种畸形怪胎的，符合我国现有国情的球迷文化。

Striker 4 远程轰门 雷霆万钧


▲国际米兰的新国王还要低迷到什么时候？阿德里亚诺的例子告诉我们：一个射手的技术与心理是同样重要的。

要想成为一个伟大的杀手，就一定要做到出手时的果断和坚决，以及出招时能够让对手始料不及。《WE9》大幅度的强化远射，这使得杀手们又多了一种厉害的进攻手段。《WE9》新加入了中距离射门特技(ミドルシュート)，拥有这项特技的球员其远射十分强悍。比如巴西队的阿德里亚诺，其99的射门力量再加上中距离射门特技，造就了《WE9》的一代杀手之王。如果在使用阿德的时候，一旦闪出了空挡，不管是擅长脚还是非擅长脚，只要在距离球门的25米范围内，就选择合适的角度果断打门。往往这种出其不意的射门在《WE9》中能收到奇效，这也是本作的其中一项非常重要的得分手段。而且就算不能直接得分，也有机会在对方球员的身上折射破门，就算不能折射破门，也有可能获得角球，从而制造连续攻势。





《WE9》的门将总是大智若愚，禁区外一脚软绵绵的地滚球都有可能穿透他们的十指关，而禁区内一脚势大力沉、角度刁钻的射门他们却有可能扑出去。而且《WE9》的门将似乎总是对近角毫无办法，所以笔者推荐在射门和远射时优先考虑近角。要想成为《WE9》中顶尖的杀手，就要抛弃以前"《WE》系列"中的射门习惯，也就是我们对于射门机会的判断需要重新修正了。一旦出现射门机会，别想啦，果断起脚吧！

文 猫太

研究中心 RESEARCH CENTER

RATCHET DEADLOCKED



瑞奇·死锁	SCEA Insomniac Game	ACT
PS2 Ratchet Deadlocked	2005年10月25日	[illegible]

关于上期的《瑞奇 死锁》攻略，很遗憾猫猫当时还躺在医院的病床上，不能亲自制作这篇攻略，不过事实证明了新同事十六夜同样拥有很强的功力，很好地完成了游戏的基本系统和流程。作为一款自己喜爱作品的续作，猫猫当然不会错过，在研究了数天后，决定把一些心得和游戏补遗与所有读者分享一下，尤其是每关的Skill Point部分，数量可是比前几作都有大幅度的增加，那么接下来就分享一下猫太的心得吧！

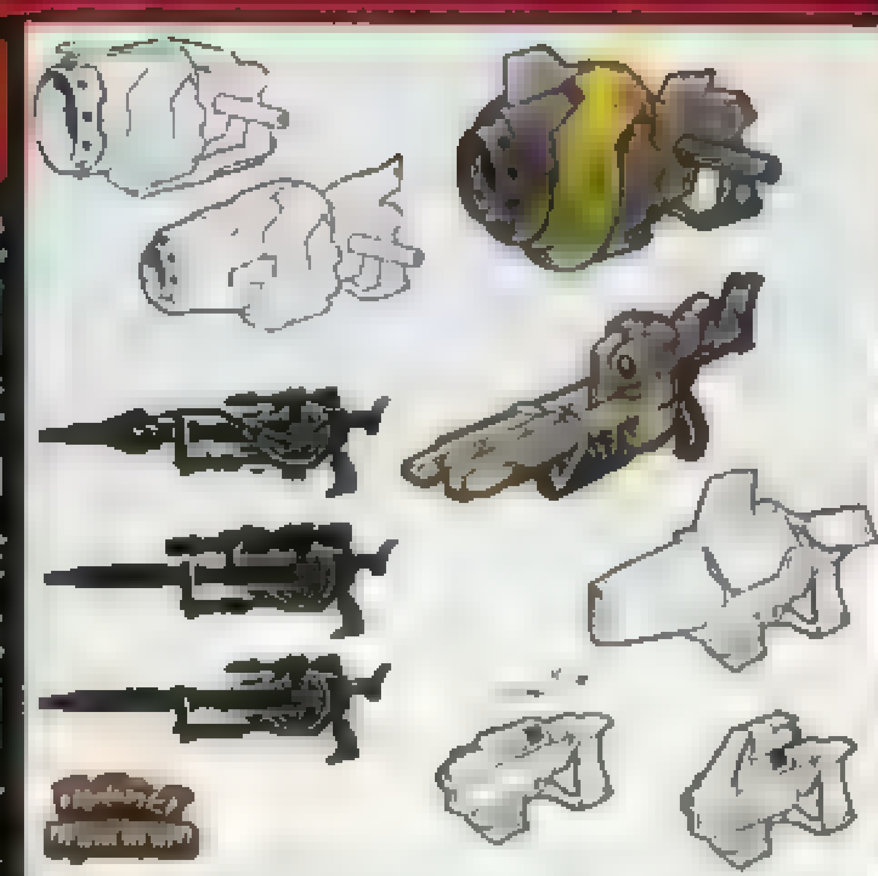
游戏的另类玩法

由于本作更强调射击，所以进入游戏后默认的镜头视角从过去的第三人称改成了"锁定扫射"(Lock-Strafe)视角。这个视角的好处就是玩家控制瑞奇移动时，游戏的视角总会朝着同一个方向不会改变，有利于观看前方的敌人并锁定扫射。不过这种视角的弊端就是不能很好地攻击前方视点以外的敌人，而且对于老玩家来说更是相当别扭。其实在游戏Option菜单的Control Option选项中，玩家可以随意改变视角模式(Camera Mode)，除了默认的Lock-Strafe外，还有玩家熟悉的第三人称视角(3RD Person)和仿效FPS游戏的第一人称视角(1ST Person)。不过玩家要注意在改变视角模式后，游戏的按键操作也会有所不同，具体可以参考游戏画面上方的图片。改变视角模式可以让玩家体验到另一种玩法哦！(另外还要注意游戏的默认画面模式是16：9，如果家中的电视并不支持16：9，请在Option中的Game Settings中，把16：9一项调至OFF)



▲如果玩家对传统的模式已经开始生厌，那么猫猫非常建议你尝试一下第一人称视角模式

武器改造心得



上期已经为大家介绍过改造武器的手段以及效果，随着武器等级的提升，除了增加本身的攻击力以及增加一些性能外(每种武器的Lv10形态都会附加一种强力的特殊效果)武器可改造的空格也会增加一个，这个系统给玩家一个在后期自由改造的空间。比如你总是觉得火箭炮The Silencer的弹药不足，可以在二周目的商店中多购买增加最大装弹数的Ammo Mod换上去；或者你觉得双机枪Dual Raptors的威力再高一点打起来可以更爽快，那么也可以把10格空间都换上增加速度的Speed Mod。不过对于战斗来说，猫猫觉得Omega Mods的效果要比这些增加自身能力的Alpha Mods要实际一点，Omega Mods是给武器增加特殊效果的装置，在商店中购买后就可以在菜单的Weapon中更换，并非所有武器都对应全部的效果，但某些武器配合特定的效果会发挥出惊人的破坏力，下面介绍几款武器的推荐效果，也希望大家能把自己的心得投来与其他读者分享。

Dual Raptors + Shock Mod

大家都知道Dual Raptors是最初的武器，它拥有射速快、弹药多的特性，在Lv10后的Dual Raptors更具备命中目标后反射到其他敌人身上的[illegible]，Dual Raptors的[illegible]大[illegible]力[illegible]攻击[illegible]一，但如果玩家把Shock Mod装备上的[illegible]每一[illegible]都会形成范围的电流攻击附近的敌人，要知道Dual Raptors的弹药可是相当充裕的，每一发的电流伤害虽小，不过几十发一[illegible]也可[illegible]的[illegible]以及[illegible]的小怪物十分[illegible]效。



Magma Cannon + Freeze Mod

相对而言，Magma Cannon(散弹枪)在本作的实用性比较不理想，Magma Cannon本身射程就不远，在本作还降低了不少威力且装弹数大减，就算玩家在最近的距离向敌人发射也不见得能给予敌人满意的伤害，而Freeze Mod的作用是冻结敌人降低其行动速度，同一目标连续被击中更会直接冻结成冰块直到崩坏，Magma Cannon拥有一发多弹的优势，所以一般被击中的目标的都会直接成为冰冻状态停止[illegible]，而且Magma [illegible]有相当大的攻击范围[illegible]的敌人[illegible]波及到[illegible]



©Ratchet: Deadlocked is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. [illegible] Insomniac Games. ©2005 Sony Computer Entertainment America Inc.

3DM-SMV www.plumbook.cn

全Skill Ponit入手方法

Skill Point(以下简称SP)就是指玩家在每个关卡中达成了一定的条件后所奖励的点数。有些SP相当容易获取，甚至玩家也无须在意怎么去拿就已经获得了，但有些SP则需要玩家细心地研究，甚至要作出一定的难度挑战才能顺利获取。在本作中，SP的作用为解开一些可开关的游戏特效，比如画面出现云雾、天气变化等，增添了游戏的乐趣。正常情况下，通关一遍后可获取的SP点数大概为70点左右，但游戏总共可获取的SP为225点。为了大家能更完美地完成游戏，下面将会罗列每个关卡的SP获取方法。(每关的最大SP为15点)

※由于Avenger Tournament、Crusader Tournament、Vindicator Tournament和Liberator Tournament的SP获取方法都与DreadZone Station一致，所以下面就不再列举了。

DreadZone Station

[illegible]	获取方法
Skillful	在"Grist for the Mill"的挑战中用相同武器消灭10名敌人
Fiver	在"Grist for the Mill"的挑战中在不受伤下连续消灭5名敌人
Get Some Balls	在15秒内破坏5个Bladeball(飞行刺球)
Ankle Biters	10秒内消灭10个Swarmers
The Protector	使用武器Magma Cannon在20秒内消灭5名Tremors
Eagle Eye	以75%以上的破坏率完成任意一个挑战(Challenge)
Can't Touch This	无伤完成任意一个挑战
Speedy	在60秒内完成"Manic Speed Demon"
Dead Again	在"Zombie Attack"中杀害50名丧尸机器人
The Bomb	破坏15个[illegible]
Five In One	一发子弹杀害5个Swarmers
Two In One	使用武器Fusion Rifle一击杀害两名敌人
Revolutionary	攻击反应堆30秒以上
Exterminator Raider	使用连击攻击核心部分
Ace In The Hole	无伤击倒Ace Hardlight

Catacrom Four

[illegible]	[illegible]
Piece Meal	使用武器B-6 Obliterator杀害20个敌人
Nap Time	让辅助机器人在任意挑战中消灭15个敌人
Crank It Up	在"On the Prowl"中至少手动转动两个以上的螺丝帽机关
The Perfect Mod	用两种不同的武器效果在30秒内杀害5名敌人
All Scattered	仅使用武器Magma Cannon完成任意挑战
Lights Out	在任意挑战的三个塔楼上展开辅助机器人EMP
Tough As Nails	以Exterminator完成一个有墓地的任务
I Dare Ya	不接触恢复道具完成任意挑战
Cha Ching	寻找并破坏10个金钱箱子(金黄色的圆形箱子)
Vandalism	破坏10个可破坏的物品
Camera Shy	破坏5个空中监视器
Chase The Goose	在"Hoverbike Madness"关卡中以至少5秒时间完成比赛
Derby Death	在"Destruction Derby"中使用机器蜘蛛的蓄力炮一口气消灭5个敌人
Unstoppable	无伤连续杀害25个敌人
Holey Warriors	使用武器Dual Vipers杀害10个丧尸

Sarathos

[illegible]	[illegible]
Shocking	用武器的特效Shock Mod在45秒内消灭25名敌人
Long Shot	用武器Fusion Rifle在30秒内消灭10名敌人
Mystic Warrior	无伤完成任何挑战
MiX and Match	用5种不同的武器特效消灭10名敌人
Beat Em up	使用武器Scorpion Flai在30秒内消灭15名敌人
The Big Bang	用1发弹药破坏4个DZ Strikers
That'll Fix Em	用扳手消灭15个敌人
No Fly Zone	驾驶审判者消灭4艘飞船
Camera Shy	破坏15个空中监视器
No Pass Allowed	只使用武器Dual Vipers完成任何一个挑战
Death From Above	在"Swamp Fever"中使用机器蜘蛛的蓄力炮一口气消灭两个巨兽
Denied	只使用武器B-6 Obliterator和Magma Cannon完成任意一个挑战
Don't Come Back	使用武器B-6 Obliterator杀死5名巨兽
Time To Kill	在剩下至少2分钟内完成"King of the Leviathans"关卡
Gone in 30 Seconds	在30秒内撞死10名敌人

Kronos

[illegible]	[illegible]
Cow Patties	使用武器Hunter Mine Launcher消灭20个敌人
Raining Shells	在"Introducing Shellshock"中只使用武器Dual Vipers消灭Shellshock
Slip and Slide	在剩下至少3分钟内完成"Enemies are Such a Grind"关卡
Punishment	使用武器Dual Vipers在任意挑战中打出250以上的伤害
Too Nimble	无伤连续消灭20名敌人
Big Changes	使用武器特效Morph Mod将40名敌人变动物
Can't Hit Me	在"Shellshock Returns"中无伤消灭Shellshock
Jet Assist	驾驶审判者在40秒内消灭25名敌人
Lucky Shot	使用武器Fusion Rifle一击消灭3个DZ Strikers
Dizzy	在"Showdown With Shellshock"中手动转动三个螺丝帽机关
Flying High	用Hovership的飞弹一击消灭7名敌人
Who Am I	使用武器特效Brainwash Mod同时对3名敌人进行洗脑
Don't Flail Me Now	使用武器Scorpion Flail消灭25名敌人
Now It's Personal	使用扳手消灭一个Executioner
Just Passing Through	无伤完成任意一个挑战

The Silencer + Mini-Bomb Mod

火箭炮The Silencer在每一作都是相当实用的高伤害武器，但缺陷是装弹数少。Lv10的The Silencer可以将一发炮弹变成三发，如果装备上Mini-Bomb Mod的话，在每一发高伤害的炮弹命中敌人后还会同时掉下一堆小型的跟踪炸弹攻击四周的目标。这种配搭可让The Silencer的目标范围扩大，而且这些小型的爆弹也正好把那些被炮弹击中但又[illegible]丝血的敌人彻底清除。



Scorpion Flail + Freeze Mod

Scorpion Flail这个链锤会在玩家将其挥出并接触到地面后便会产生一[illegible]巨大的[illegible]效果。不过Scorpion Flail挥出需要一小段时间，且玩家与锤子着地之间的距离会是被敌人入侵的死角，所以为Scorpion Flail装备一个冻结特效的Freeze Mod将会是相当重要的环节。锤子着地后受牵连的敌人都会受到不小的伤害，且让敌人的行动立刻停止，这样玩家就可以安心消灭敌人了。



B-6 Obliterator + Napalm Mod

B-6 Obliterator是向前方发射一个抛物线的爆炸球体的武器，威力虽大，但射程相当短。而Napalm Mod的效果是在爆炸性弹药命中敌人后掉下一堆岩浆，让碰到的敌人身上着火并追加持续的伤害。这两者结合的话，当前方聚集了一群敌人时，便可以让他们在受到炮弹爆炸的伤害后继续减少体力。有些敌人的移动相当缓慢，这样的搭配将[illegible]



Mini Turret Launcher + Morph Mod

Mini Turret Launcher属于一种辅助的攻击武器，发射后会在地面上设置一台小型的机枪发射器攻击附近的敌人，但射速与威力相当差。不过只要装备上一定几率把被击中的敌人变成动物的Morph Mod后，实用型就大大增加了。在竞技场中玩家经常都要面对大批的敌人，只要设置几个发射台在地面上，被子弹击中的敌人就会有一部分变成动物，然后其他敌人在接触到这些动物后就会[illegible]



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Shaar

条件名称	获取方法
Drunk For Joy	破坏5个镭射锯
Catch Me If You Can	无伤通过任意一个挑战
Hot Stuff	使用武器特效Napalm Mod消灭40名敌人
That's Gotta Hurt	在"Landstalker Stalkin'"中用扳手消灭一个Landstalker
The Smashing Machine	使用连击消灭30名敌人
Boom Stick	使用武器Magma Cannon杀害15名敌人
All Balls	无伤杀害30名敌人
The Run Away	无伤完成"Landstalker Stalkin'"
Far Far Away	使用武器Fusion Rifle消灭一个Landstalker
Tea Cups	使用武器Fusion Rifle消灭5个Executioners
Shocking	使用武器特效Shock Mod消灭10个DZ Berzserkers
Look Out Below	在剩下至少90秒内完成"Whack-A-Swarmer"关卡
Blow Ships Up	驾驶审判者消灭4艘飞船
Locked and Loaded	只使用武器Magma Cannon完成任意一个挑战
Lights Out	在任意挑战的5个塔楼上展开辅助机器人EMP

Orxon

条件名称	获取方法
Hard To Hit	无伤消灭30名敌人
The Frying Pan	在"Labyrinth of Death"中使用武器特效Napalm Mod消灭10名DZ Berserkers
Running in Circles	在"Node Overload"中手动转动6个螺丝帽机关
The Electrical Socket	使用武器特效Shock Mod消灭10名DZ Berserkers
Snooker	使用武器B-6 Obliterator杀害10个Bladeballs
Counter Sniper	使用武器Fusion Rifle消灭5个Executioners
Batter Up	用扳手消灭15个飞行刺球
Toughen Up	不接触任何恢复道具完成任意一个挑战
Iron Skin	无伤完成任意一个挑战
Light Them Up	使用武器特效Shock Mod消灭10个Executioners
Light Speed	在剩下至少1分30秒内完成'Chains of Villainy'关卡
Special Delivery	破坏5艘飞船
Half And Half	用两种不同的武器在45秒以内消灭10个D Berserkers
Chilly Proposition	使用Magma Cannon配合Freeze Mod完成任意一个挑战
Don't Be A Wimp	以Exterminator难度完成任意一个挑战

The Valix Belt

条件名称	获取方法
The Disease	使用武器特效Brainwash Mod将5名敌人同时洗脑
Medieval Power	使用武器Scorpion Flail消灭50个敌人
Touchy Feely	使用扳手消灭3名Range Strikers
Invulnerable	无伤通过任意一个挑战
Fuselage	使用武器Fusion Rifle消灭5艘飞船
Smashed	驾驶Hovership消灭30名Pincer Rays
Healthy	不接触任何恢复道具完成任意一个挑战
Mix And Match	用3种不同的武器特效在30秒内消灭9名敌人
Turret Syndrome	使用武器Mini-turret Launcher消灭20名敌人
Chill Out	使用武器特效Freeze Mod消灭20名敌人
A Baker's Dozen	用同一样武器消灭13个Cycloids
Ring My Bell	在剩下至少30秒内完成"Time Extension"关卡
The Big Bang	驾驶审判者一击消灭5名敌人
In A Row	使用武器Fusion Rifle一击消灭两名敌人
Bombs Away	使用武器特效Mini-bomb Mod消灭20名敌人

Planet Torval

条件名称	获取方法
Frenzied	使用武器特效Morph将5名Laser Backs变成动物
Bits And Pieces	使用武器B-6 Obliterator消灭20名DZ Strikers
Hard Luck	以Exterminator难度完成任意一个挑战
Hard To Hit	在剩下至少2分35秒内完成"Seek and Destroy"关卡
Unfair Game	用3种不同的武器特效在40秒内消灭15名敌人
Mined Out	使用武器Hunter Mine Launcher消灭20名敌人
No Help	不接触任何恢复道具完成任意一个挑战
Dead On	使用武器特效Napalm消灭10名丧尸机器人
Not A Scratch	无伤通过任意一个挑战
In The Open	在任意挑战中破坏10个桶
Muniez	寻找并破坏3个金钱箱子(金黄色的圆形箱子)
Stripped	不使用任何武器特效完成任意一个挑战
I'm Melting	使用武器特效Acid Mod消灭25名敌人
Far Away From It All	使用武器Fusion Rifle消灭10名Executioners
Quick Fix	用扳手在30秒内消灭5名丧尸机器人

Stygia

条件名称	获取方法
Skilled Warrior	40秒内消灭20名敌人
Clean Sweep	使用武器Magma Cannon消灭20名敌人
Shocking Conclusions	使用武器特效Shock Mod消灭15名敌人
All Mixed up	使用武器特效Brainwash Mod同时对5名敌人进行洗脑
Electrical Storm	使用武器特效Shock Mod消灭10个Cycloids
Well Protected	使用防御武器Holoshield Launcher在任意挑战中抵挡10次攻击
Low Blow	使用扳手消灭5名Executioners
Don't Come Back	在不出现歪死的情况下通过任意挑战
Drop Dead	破坏5艘飞船
Strange Changes	使用武器特效Morph Mod将5名敌人变成动物
Payback	使用武器Fusion Rifle在60秒内消灭10名敌人
Super Hero	无伤通过任意一个挑战
Ravaged	使用6种不同的武器特效消灭40名敌人
Bash'Em	使用武器Scorpion Flail在45秒内消灭25名敌人
Hot Seat	使用武器特效Napalm Mod同时点燃3名Executioners

Maraxus

条件名称	获取方法
Kill'Em All	无伤连续消灭35名敌人
Frenzy	在30秒内消灭15名Swarmers
Watch Your Step	使用武器Hunter Mine Launcher消灭5名敌人
True Shot	以75%以上的破坏率完成任意一个挑战
AA Assault	无伤消灭3名Reaper
Speed Bumps	在"Total Control"中撞死10名敌人
Rapid-Fire	在30秒内消灭30名敌人
Modified	用8种不同的武器特效消灭30名敌人
Chill Out	使用武器特效Freeze Mod连续冻结10名敌人
Heatwave	使用武器特效Napalm Mod连续消灭5名敌人
Heavy Metal	在"Total Control"中使用武器特效Mini-Bomb Mod消灭5名Executioners
Dead Last	连续消灭3名Reaper
Pocket Rocket	驾驶审判者连续消灭15名敌人
Fatal Frenzy	使用扳手在20秒内消灭10名Swarmers
Time Will Tell	在剩下至少10秒内完成"Speed Trap"关卡

Ghoet Station

条件名称	获取方法
Mine Forever	使用Hunter Mine Launcher消灭3名亡灵机器人
Meltdown	使用武器特效Acid Mod消灭10名亡灵DZ狙击手
Friendly Fire	让辅助机器人在任意挑战中消灭10名敌人
No Landing	破坏10艘飞船
Death Is Near	用5种不同的武器特效在60秒内消灭15名敌人
Double Trouble	只使用武器Dual Vipers完成任意挑战
Warming Up	使用武器特效Napalm Mod消灭10名亡灵DZ狙击手
Sharpshooter	使用武器Fusion Rifle消灭20名敌人
The Great Escape	无伤通过任意一个挑战
Too Hot to Handle	使用武器特效Napalm Mod连续消灭25名敌人
Fodder Follies	使用相同的武器连续消灭15名亡灵DZ狙击手
No Medic Here	不接触任何恢复道具完成任意一个挑战
Skill Kill	使用武器Fusion Rifle一击消灭3名敌人
Show me The Money	破坏5个金钱箱子
Put Em On Ice	使用武器特效Freeze Mod连续消灭15名敌人



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

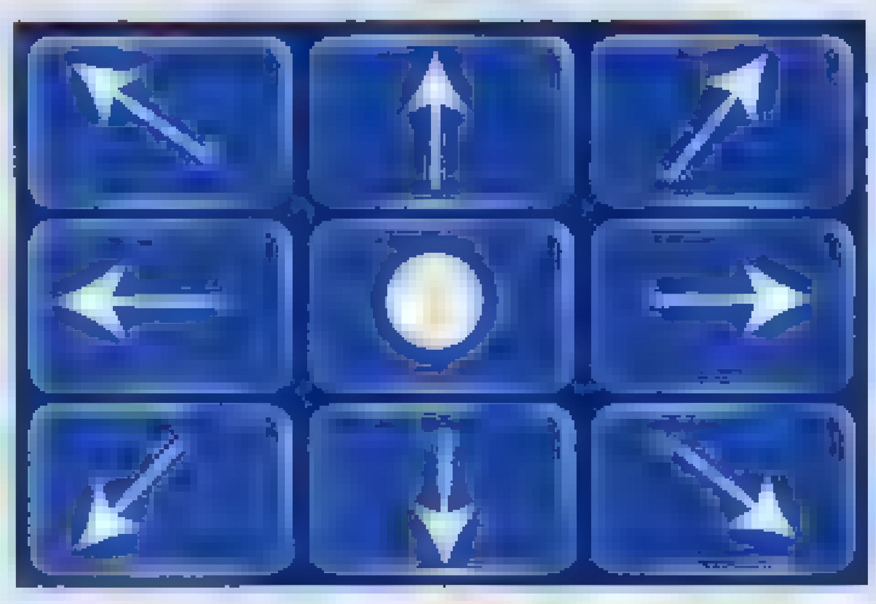
以小博大的杀伤力

《格斗之王NEOWAVE》HEAT模式研究Vol.2

文 KYO(T)

《格斗之王XI》已经在国内的各大机房如期而至，电竞新闻网也在上一期的新闻中向大家作了详尽的报道。如果所在地区没有相应的街机硬件环境的玩家也不必担心，在家用机平台PS2上我们也可以努力钻研《格斗之王NEOWAVE》。以下将再次为大家带来HEAT模式研究的第二回人物招式的图解分析。





七枷社



跳重拳→站轻拳→站重脚→特殊喷气反击（426AC）→喷气反击·钢（26A）→HEAT→最终冲击（2626A/C）

简评 如果要打站轻拳接站重脚的话，跳重拳必须打逆向，其实如果能够省略这一步更为实用，即喷气反击·钢→HEAT→最终冲击，类似上一回K'的那套，难度同样很高。

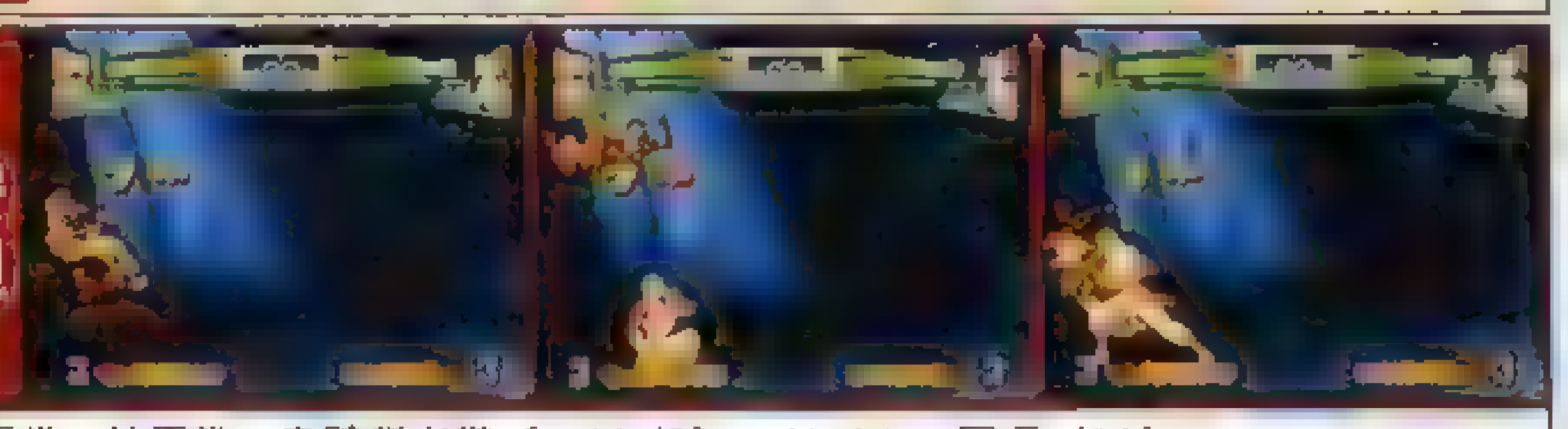
克里斯



方向转换（623A）→HEAT→站重拳→针刺（6A）

简评 类似于八神庵的屑风→前冲重拳，不过难度稍微低一点点。

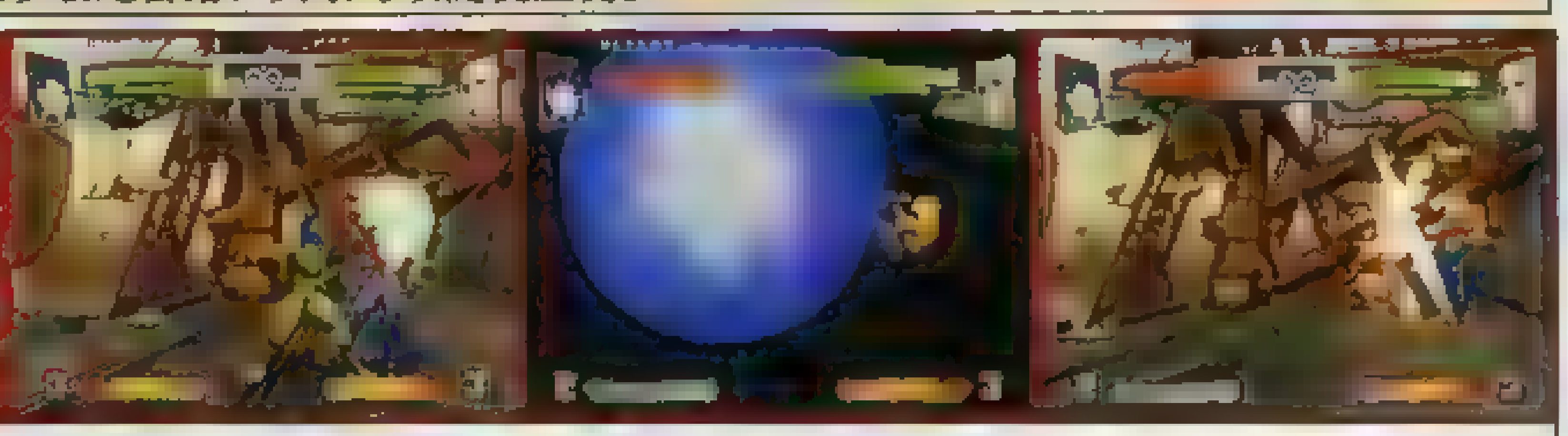
安迪



跳重拳→站重拳→击壁背水掌（426A/C）→HEAT→昂面（3A）

简评 击壁背水掌之后如果不是版边的话需要前冲HEAT，不过难度也不高。昂面之后有很多收尾套路，大家可以随机应变。

莉安娜



涡型发射器（46A）→HEAT→V字金锯（2624A/C）

简评 从《格斗之王96》开始出现的莉安娜的成名连招，到本作中可以HEAT一下。

东丈



黄金之踵落（24B）→HEAT→黄金之虎破踢（269B/D）

简评 东丈这套连技仅仅只有两招，但是在MAX2模式+HEAT的情况下竟然可以达成70%以上的伤害，可以说是本作中最简单最恐怖的连招了。

比利



蹲轻脚×1～4→强袭飞翔棍（623B）→HEAT→跳重拳

简评 之前的蹲轻脚打几下要视实际情况而定，然后只要起跳的同时按下HEAT键再按重拳基本就没问题了。

罗伯特



站重拳→极限流连舞脚（426B/D）→HEAT→龙翻蹴（6B）

简评 龙翻蹴之后的收尾一般有能量就用背牙龙（2626B/D），没能量则是龙牙（623C）。不过龙翻蹴要尽量晚出，否则背牙龙会连不到。

椎拳崇



穿弓腿（26B）→前冲HEAT→龙颚碎（421B/D）

简评 穿弓腿之后跳跃HEAT接超重击也是不错的选择，简单实用。

文 罪工研

从R到S

《罪恶装备SLASH》变更点分析Vol.1



《罪恶装备XX SLASH》在国内刚一推出，就在各大街机房创造了不俗的投币率，上市15天内达到了日均300枚的好成绩。俗话说，真金不怕红炉火。有志于提高自己的《SLASH》水平的玩家一定会寻找各种途径来进行锻炼，电子竞技场也将携手国内的《罪恶装备》专业站点罪工研为大家献上一系列的《SLASH》研究分析文章。希望能与各位玩家一起携手并进，一起享受《SLASH》带给我们的格斗乐趣。

角色主要变更点



- JD的收招硬直增加，不能受身时间减少
- 增加新必杀技Sidewinder(空中↓↘→HS)，Counter Hit或Clean Hit(后述)时对手弹墙
- Volcanic Viper(→↓↘S或HS)的伤害增加，追加(↓↙←K)的不能受身时间减少
- 流氓摔(→↓↘K)后对手弹飞的距离增加
- Bandit Revolver(↓↘→K)、Bandit Bringer(↓↘→K按住)、Riot Stamp(↓↙←K)自动追加跳跃属性
- Bandit Revolver(↓↘→K)、Bandit Bringer(↓↘→K按住)和流氓摔(→↓↘K)的指令优先顺序更改，Bandit Revolver或Bandit Bringer优先于流氓摔
- Gun Flame Faint(↓↘→P)全过程被Counter判定
- Bandit Revolver空中版(空中↓↘→K)增加FRC(※8)，时机是第一段Hit后
- Dragon Install(↓↙←↓↙←S)状态中TG会自动恢复，Dragon Install状态结束后归零。另外Dragon Install状态中倒地会自动解除Dragon Install状态(不会有抱头的动作)；Dragon Install状态强制结束(时间到，出现抱头的动作)后Sol容易被打晕
- Dragon Install(↓↙←↓↙←S)状态下的Gun Flame(↓↘→P)增加FRC，时机是火焰完全升起时

总评：由于JD的削弱导致前作主要伤害来源D-loop(※9)消失。新技Sidewinder(空中↓↘→HS)在至近距离且与对手高度相同时命中会诱发Clean Hit，之后对手会弹墙并可进行进一步追击。连续技以外的打法基本和前作相同，攻击力上升的同时版边的爆发力有所下降。

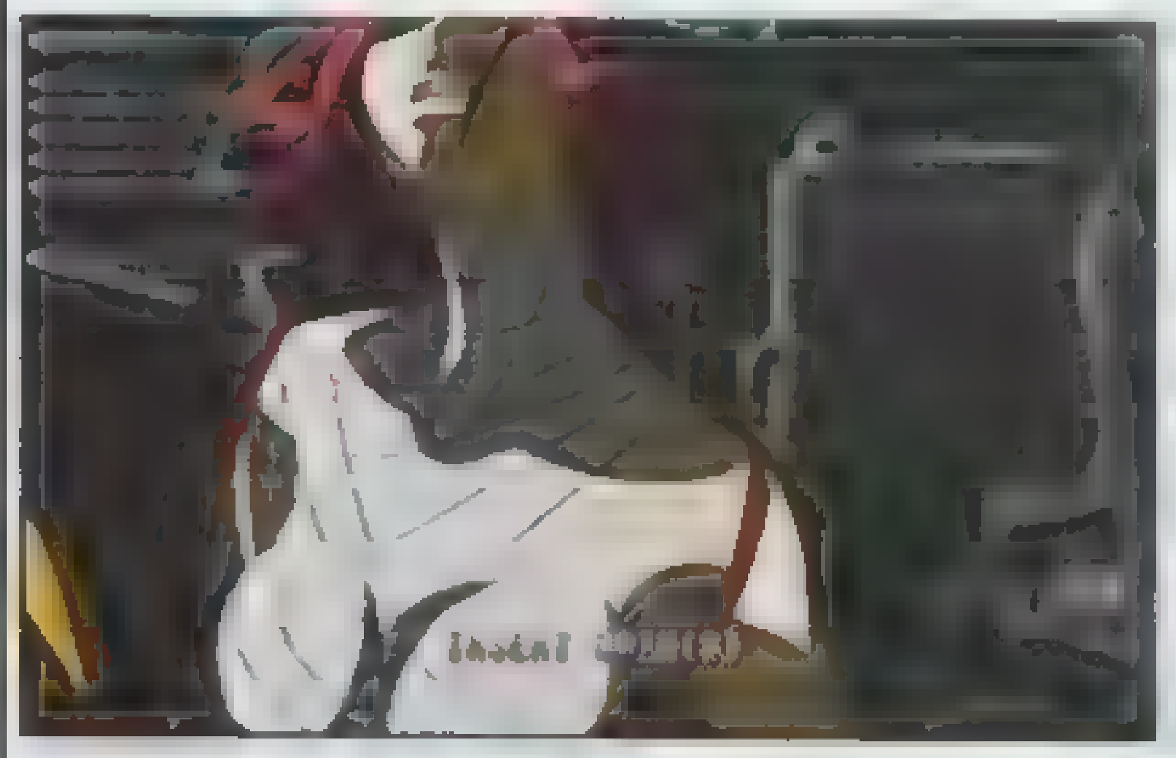


- 蹲HS可以JC(※10)，第2段把对手往回拉的效果消失
- JS的后方、下方判定强化
- JD后KY会向上升一段距离，JD的位置也相应提高
- 地面投增加FRC，时机是刀砍下的瞬间
- 空中投后对手会弹墙
- 地面Stun Egde(原为↓↘→S)分为S版(弹速慢)和HS版(弹速快)，Stun Egde Charge Attack(原为↓↘→HS)指令改为↓↘→D
- 增加空中Stun Egde Charge Attack(空中↓↘→D)，可FRC，时机和地面版相同，着地时和空中Stun Egde(空中↓↘→S或HS)一样也能FRC
- HS版地面Vapor Thrust(→↓↘HS)的落地硬直增加
- Greed Saber(↓↙←K)的不能受身时间增加，逆向判定增加

总评：新增的S版地面Stun Egde(↓↘→S)后只要距离不是太近都是Ky有利，对付部分角色在版边时可以保持距离连发。蹲HS可JC使得版中的对空能力以及攻击力得到提升，Greed Saber(↓↙←K)的强化提高了连续技的稳定性和搬运能力。总体来说是全面增强。

系统变更点

- 增加新人物圣骑士Sol(Order Sol)和A.B.A。
- HS不能用FD(※1)取消，用原来的方法输入FD附加投(※2)的话会出HS。
- 部分必杀技的指令优先顺序变化。
- 部分必杀技被自动追加跳跃属性(※3)。
- 由于对手没受身而成立的连续技(通常称为伪连)，连击数旁的BEAT字样会变成灰色。
- FD的Knock Back(※5)增大。
- 进攻中TG(※6)的增加速度提高，同时消极惩罚(※7)的判定更严格。



- 游戏整体速度上升。
- 原来血槽两边的迷你人物被削除，改用人物头像代替。
- Burst和胜利标志的外观变化。
- 增加圣骑士Sol和A.B.A的场景，原有场景有若干变化。
- 最终BOSS是强化版圣骑士Sol。
- 全角色结局图片更新。

用语解释

前作：#Reload青，俗称青R，于2003年5月开始运作。“《GGX系列》”(街机)的顺序依次是GGX(2000年7月)→GGXX(2002年5月)→#Reload红(2003年3月)→#Reload青(2003年5月)→Slash(2005年9月)。

(※1)FD：绝对防御(Faultless Defense)。拉住方向后(↙、←或↖)并按下D以外任意2键，可以不被蹭体力和GG槽并弹开对手，在空中能防御地面技。

(※2)FD附加投：拉住←，按住HS再滑到P或K或S，投失败时FD会取消HS。

(※3)跳跃属性：一般地面必杀技在RC或FRC后不能进行JC(※4)或空中Dash，跳跃属性附加后则可以。

(※4)JC：跳跃取消(Jump Cancel)。在可JC的技命中或被防御后输入方向上要素(↖、↑或↗)。

(※5)Knock Back：攻击命中或被防御后攻方被向后弹的距离。

(※6)TG：能量槽(Tension Guage)。

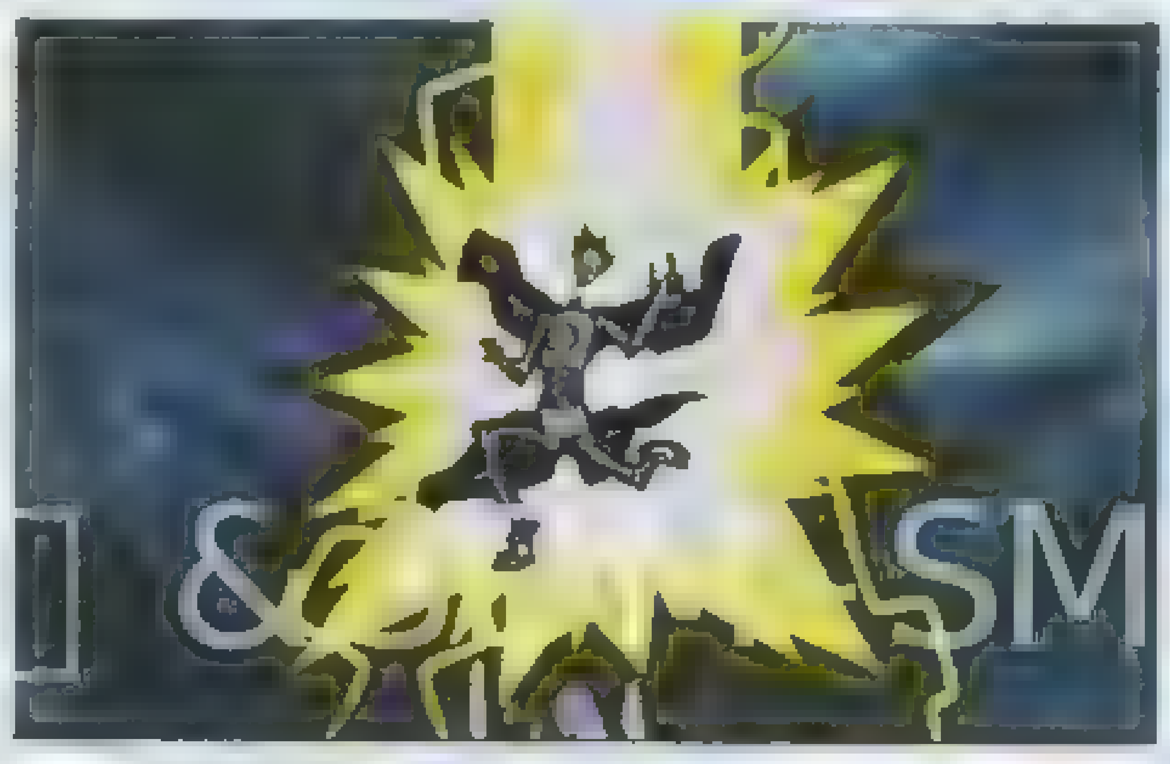
(※7)消极惩罚(Negative Penalty)：一段时间不主动进攻的话TG会被扣光。

(※8)FRC(Force Romance Cancel)：在特定技的特定时机同时输入除D以外的任意三键，可以取消当前技的动作。

(※9)D-loop：#Reload青中Sol的招牌连续技，基本形是版边对手浮空后[JD>下落JD>(着地Dash JD>下落JD)×N>着地Dash JK>JD>(JC)JD>Volcanic Viper>追加]。

(※10)一击必杀准备：同时按下除D以外的4个键，之后可使用一击必杀技。

(※11)攻击等级：分为LV1~LV5，攻击等级越高命中或被防御后对手的硬直就越大。



罪工研每双周举办上海GGXX积分赛并公开对战录像，另外关于GGX系列历史和详细系统介绍可到罪工研网站(www.g-g-r.com)查询

真剑胜负

《侍魂 天下一剑客传》攻略第一章

2004年9月14日，沉寂了一年多的侍魂界再次因一款新作的降临而沸腾。作为Snk Playmore将"《侍魂》系列"搬上ATOMISWAVE基板的第一作，《侍魂 天下一剑客传》（以下简称《剑侍》）以崭新的面貌来到了玩家的面前。由于基板能力的提升，使得该作在游戏画面、特效等方面已有了长足的进步，并且在摆脱了NEOGEO基板早已捉襟见肘的ROM容量限制之后，基本角色更是有40名之多，（第一名隐藏人物"紫色娜可露露"的出现方法已公开，目前实际可选人物为41名）包括查姆查姆、不知火幻庵等多年未登场的角色也再次回归战场。完全原创的新角色共有4名，其中尤其引人注目的是以日本古代仙鹤报恩传说为基础设计的和风女仆伊吕波，早在公测阶段，便因为该角色的造型吸引了不少的人气。系统方面有代表历代2D侍魂系列游戏的"怒"、"真"、"斩"、"天"、"零"、"剑"六种模式可供玩家选择，可谓集新旧《侍魂》之大成。



文 DieGame

剑道基础



基本操作方面，《剑侍》首次采用了5键配置。A、B分别是传统的轻斩和中斩，在《真侍魂》、《侍魂零》等作中同时按A+B为重斩的方法被按C键为重斩取代，使得操作更加简洁，减少了按键失误。而A+B的操作则是使用某些系统时的特殊操作，功能不尽相同。另外↘C还是对方倒地后追加攻击的输入方法。D键则是自《斩红郎无双剑》时代沿用至今的足技，配合各种方向指令可以产生各种足技攻击方式，是主要的下段手段，用于近距离防守和使对方倒地，也有不少足技可以作为不错的连续技始动技。

E键则是专门的特殊操作键，在6大系统中有各自不同的作用，共通作用是倒地之前通过E或←E受身。E受身基本是在原地完成的，并且受身后半段的动作可以用必杀技取消，对于看到倒地就盲目进行追加攻击的对手可以形成有效的反击，但缺点是后半段动作存在被攻击的危险。←E受身会向后翻滚一定的距离，脱离对手的纠缠，虽然没有被攻击的可能但不足之处是容易被投（包括指令投和投必杀技）且后半段动作无法取消。由于本作没有前、后滚动起身，所以E受身、←E受身、不受身的三择就在倒地时的攻防变得非常重要。另外指令简化为↓↘→E的架刀（无武器时为"空手入白刃"）也由E键负责操控。

前作统一的按B+C为中段攻击"不意打"的操作被取消，"不意打"作为特殊技具体到每个角色的操作中。取而代之的是按→或←+(B+C)为投技（不按方向的情况下默认为向前投）。而双方同时输入投技时会产生类似其他格斗游戏中"拆投"效果的"投技相杀"，双方强制后跳一步拉开距离，投技作用抵消。但是输入投技指令的时机要求十分严格，不是几乎同时发生判定的话很难抵消。值得注意的是，一些指令投，甚至摔投必杀技都会和普通投发生"投技相杀"而无效化。

师范点评

总得来说，按键的系统化使得游戏更有条理，虽然玩家在初期需要抛弃很多旧的操作习惯，并且对玩旧作会产生很多影响，但是在熟练掌握之后，便可在《剑侍》的世界中更自由地发挥，充分体验游戏的乐趣。同时标准制式的按键配置方法，也为将来不同地域、不同国家的玩家之间的交流，提供了一个统一的平台。

剑质解说

剑 攻守皆宜 最强剑质?



"剑"模式可以说是《剑侍》的招牌模式，E键的特殊操作有E（向后回避）、↓E（趴下）、←E（下段回避），其中E回避可以起到抵消飞行道具的作用。每当使用E系列的系统成功回避对方的攻击形成"见切"时，体力的绿色部分（秘奥义槽）便会增加，当体力低于绿色部分时，便可以使用每个角色的"秘奥义"，指令共通为↓↘→B+C，使用后一段时间内秘奥义槽将消失，一段时间后恢复至初始值。随着受到攻击或是持续进攻，画面下方的"剑"槽会不断增加，当"剑"槽满时，便可使用每个角色的武器击飞技（指令共通为↓↘→A+B）。使用之后不论击中与否，"剑"槽归零。在有一定量的"剑"槽时按A+B可以使用"完全防御"，可以在一瞬间内不管中下段正向逆向完全防御对方的攻击，防御会削减体力的招数时也可完全不受伤害，并在在防御硬直中可以用特定的必杀技进行取消，转守为攻。

零 特殊系统 锐利突击!

"零"模式传承自《侍魂零》的系统，E键的功能为↘E（前滚）、↙（后滚）、↓E（趴下）、←E（下段回避）、→E（前方小跳）。



受到攻击时画面下方的"零"槽会增加，满后可以使用武器击飞技（指令共通为↓↘→A+B），在未满前，按A+B可进行"冥想"将"零"槽转化为体力的蓝色部分（无之境地槽），当体力低于蓝色部分且处于战败即告负的一回合时同时按D+E可使用"无之境地"，减缓对方的行动速度，在境地中，按A+B+C可使用突进攻击"一闪"给予对手大威力的攻击。在平时状态，按A+B+C可以使用"怒气爆发"，形成一定时间的无敌，并产生一发防御不能，但是没有伤害值的吹飞攻击，之后一段时间内将处于"怒气爆发"状态。"怒气爆发"可以在被对方击中时使用，以破坏对方的连续技，但是整个对局中只能使用一次，并且在使用后无法使用"无之境地"。

师范点评

以上二系统都以特殊移动和体力低下时导入特殊系统为主，辅助手段比较丰富，适合角色的面比较广，一些本身能力比较贫乏的角色可以借系统的力量产生丰富的进攻手段。秘奥义性能优异和必杀技确定的机会比较多的角色可以考虑使用"剑"模式，平时注意使用特殊移动，特别是针对对方的飞行道具使用"见切"增加"秘奥义"槽，给对手形成强大的威胁；在"无之境地"中比较容易通过快速中段和下段的二择攻防对方防御形成大威力连击的角色，"零"模式则是不二的选择，由于"零"槽满后可以使用武器击飞技的时间相对持续较短，平时注意积极地"冥想"是关键。

自由谈

PLAYER'S FORUM

胜负师：时间过得真快，自由谈又和大家见面了。这次的自由谈中与各位交流的两位玩家，一位大家可能比较熟悉，另一位可能就相当陌生了。一个是对"《无双》系列"有上千小时研究的罗炜，他会和大家聊聊他对于《真·三国无双4 猛将传》在难度设置等方面的不满，以及自己对"《无双》系列"的一些展望，不知是否能引起"无双众"的共鸣；另一个新鲜登场的则是阳光育成计划的成员，他会谈谈自己对于《大神》的期待。另外，在139期的自由谈里发生了一件令人不快的事，而本期自由谈中也会有一份就此事的特别声明，希望各位投稿者和有意投稿的玩家都能仔细看一下，引以为戒。

不仁者，天诛之

文 罗炜

不仁者，天诛之，必致杀身。——《天行健》

承·将军令

当我听到两位同道猛夸《真·三国无双2 猛将传》是神作时，在泸州这座规模中等偏小的城市里早已找不到仍在出售这个游戏的游戏店，好不容易从一家老牌黑店的柜台后最靠左的抽屉角落里翻出张盘面上印有"真·三国无双2猛将传"字样的疑似报废碟，放到店里的PS2里一试竟是《真·三国无双2》中文版，当场吐了小半碗血，病恹恹地由书童搀着到钟鼓楼看梅花去了。

自那以后就一直无缘得见这《真·三国无双2 猛将传》之真颜，相关视频倒看得不少，至今印象还算深刻的便是某同道的最强难度"貂蝉千里行"吕布军剧本选用吕布持无双方天戟仅装备"白虎牙"、"玄武甲"和"活丹"三项道具且不携带护卫兵将所有敌将诱至第五关前一并解决，其间还不得越过桥去清空那帮频放冷箭的弓弩手，更别说什么"中断/再开"了。

这段影像的播放时间大概在半个小时左右，开场后较长的一段时间都是在诱敌，极其沉闷，犹如暴风雨前的寂静，待各路人马汇齐便立即上演惨烈的搏杀。全程虽不见血花飞溅，但那种身陷绝境孤身无援的无助感却丝毫不逊色于《Berserk》中"蚀之刻"那场血祭。事实上有好几次我们的银戟温侯被打得连血槽都看不到了，全靠那位玩家临危不乱的精准操作、及时掉落的华佗膏外加一点点运气，这才险相环生，捡回条性命。

正所谓"百闻不如一见"，看完这段影像，《真·三国无双2 猛将传》的"神作"印象亦随之根植于我心。其后玩遍PS2版"《无双》系列"累计7作，每逢激战酣斗，总免不得将其与这"貂蝉千里行"作番比较，无不大失所望。就拿这次的《真·三国无双4 猛将传》来说吧，外传模式"祁山之战"，撤退任务失败后魏军大众脸武将集体阳炎化，依照"貂蝉千里行"的作战思路，将之与其配下弓弩手诱至一处，聚而歼之。

话说罗某人初打这关时秉持着谨慎求稳的原则，选择的是"困难"难度，使用的是默认武将魏延。原以为《真·三国无双4》的"困难"难度仅相当于《真·三国无双2》的"普通"难度，区区几个大众脸，即使集体阳炎化亦不足为惧。再说这等阵仗洒家又不是未曾见过，想当年在《战国无双 猛将传》"地狱"难度"无双演武"伊达政宗之章最终战"本能寺乱入"中，六个明智家大众脸武将也是集体阳炎化，照样被凹宝心切的罗老师宰得七零八落，遗下一地桐箱，任君拾取。

"我的意中人是个盖世英雄，有一天他会踩着七色的云彩来娶我。我猜中了前头，可是我猜不着这结局……"无独有偶，罗老师对敌将阳炎化后大幅提升的攻防早有心理准备，却被其蜂拥而上群起而攻之的强烈攻击欲望打得措手不及。正面硬撼尚可防御，任你攻势如暴风骤雨，我自守得滴水不露。"没了《真·三国无双2》独有的防崩技，尔奈我何"？

念及此处，罗某人刚想挤出丝狞笑，便被环绕四周目伺机已久的魏军弓弩手射得狼狈失色，一干大众脸虽远未机敏到懂得"见缝插针"的地步，但其攻势不停，刀斧齐下，可怜这魏文长此时身无"觉醒印"，又没有无双护体，哪还有幸免于难的道理？幸亏忙乱之中有名"好心"的魏将把魏延打飞出去，罗老师抓住机会不待其落地便来个空中受身，寻到个安稳地，砸烂瓦坛，大啖肉包，方才稳住阵脚。

转·水虎传

正因事前料敌不足，才"被打得措手不及"，然则站稳脚跟以后罗某人稍加思索便想出应对之策，即先清光弓弩部队以免腹背受敌首尾难顾。没想到刚砍倒几个弩手那几名魏将便衔尾追至，又是番恶斗。今次有了"无双"护体，手柄甫震，一记"真·无双乱舞"立即发将出去，但见那面具男大跳火花街舞，几个起落就跳出包围圈顺便痛宰杂鱼。待弓弩手清得差不多了那"觉醒印"也到手了，爆气，阳属性C3配炎属性无双，大杀四方，谁人可挡？

于是整个世界都清静了。

可惜用魏延继续挑战"修罗"难度却是不成了，"双极灭星"拖着老长一条无双槽，又没有相应地附加"无双增加量"，"困难"难度还好说，换作"修罗"难度没，蓄起无双来效率就要差点儿了，前线吃紧，补给又跟不上，很伤感情，索性直接请出奉先哥代打，虽说碍于面子不装"吸气甲"着实有些凶险，但接连爆了六个"觉醒印"，最后还是涉险过关了。趁着关卡结算，陪叫声"侥幸"，顺手擦干掌心的冷汗。

即便如此，这"祁山之战"与那"貂蝉千里行"依然没得比。前者难，是难在罕有回复道具，长期入不敷出，这巧妇也难为无米之炊呀！倘若是在骑乘状态配上"吸气甲"则难度暴减；而后者，肉包玉玺华佗膏可没少给，照样把小强揍得满地找牙屁滚尿流。你这几个魏军大众脸既要阳炎化，又要依赖"修罗"难度那"无聊的大伤害"，还要把补给据点全部腾空，华佗膏换成小肉包，这才勉强达到三年前《真·三国无双2 猛将传》的难度，我罗某人就忍不住要拍桌子了，"敢情白养你们三年了是吧？"

三十功名尘与土，八千里路云和月……

有人说你罗炜在《喧哗上等》里拿《战国BASARA》踩《真·三国无双4》，现在又拿《真·三国无双2 猛将传》踩《真·三国无双4 猛将传》，其言虽善，其心可诛。在这里我要为自己辩护一下，我对"《无双》系列"是"爱之切，责之深"，偶有过激言辞，也是"哀其不幸，怒其不争"。去年的《战国无双》可没少挨我的黑砖，后来《战国无双 猛将传》改良了完善了，我不也玩了300多个小时吗？

人都说"如虎添翼"，但别忘了老虎也是会游泳的。真的猛虎，敢于直面惨淡的水流，敢于正视淋漓的波



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



光，激流勇进，迎难而上。《战国无双》相对“《真·三国无双》系列”而言是大破大立，可惜激进有余，沉稳不足，毁誉参半；《战国无双 猛将传》则是再破再立，推倒重来，终成正果。这才是水中之虎！于是我就纳闷了，为何时隔仅一年，那股冲劲与朝气，怎么就蜕变为今日的裱糊匠补灯笼，掩得一处是一处了呢？

“修罗”难度回复道具少，搞得玩家欺软怕硬瞻前顾后，棘手猛将留给士气高涨的友军去解决或者干脆等友军合流后放肉风筝，为什么就不能适当地增加些呢？《战国无双 猛将传》连成长的限制都能取消，你往瓦坛里多塞几个肉包又有何难？敌将不经打，大可把AI弄聪明些，要求不高，不指望你开疆扩土，能守住祖宗基业就成，《真·三国无双3 猛将传》达人难度摆在那里，照搬即可，总好过无聊的阳炎化。这些细微的调整跟《战国无双 猛将传》那洗髓易经般的变革比起来都算不上是伤筋断骨的大动作，为什么就不能改？

答案很简单：非不为也，实不能为也。

起来的死忠呢？很简单，加新武将新道具新关卡新招式新系统新模式，以“金玉其表”来掩饰“败絮其中”，瞒得一时是一时，待你奉上钞票，再揭开亦为时未晚。杀鸡取卵，竭泽而渔，莫过于此。有些时候我真搞不懂这“无双觉醒”有什么意义，随身带着可及时发动的战神斧+铁甲手+无双铠+老酒就那么好玩吗？除非是遇到同会“无双觉醒”的无双武将或者像“祁山之战”那样被阳炎大众脸围殴需要速战速决，平时则毫无用武之地。“强化攻防、削弱AI”这种提升难度的做法固然很无聊，但用“短时间提升我方能力”来换取廉价快感的手法同等拙劣，至少在我看来，跟敌将慢慢缠斗比爆“觉醒印”秒杀之有趣多了。于是就有人说“又没有强迫你用，你可以不用啊，谁叫你非要用了？”我倒是可以视若无睹，试问那位修罗难度被我以无伤状态打至濒死的阳炎猛将也有同等定力吗？

“江湖已不是我们的江湖。”

细数“《无双》系列”历代《猛将传》，《真·三国无双2 猛将传》暂且不说，失之交臂，悔恨交集，成为罗老师心中永远的痛；《真·三国无双3 猛将传》一直玩到次年《真·三国无双3 Empires》发售；《战国无双 猛将传》则有档可查，325小时24分57秒，分秒不差；惟有《真·三国无双4 猛将传》，入手尚不足一月，便兴味索然，开机必联动，跑回去重温修罗难度无双模式。而网络上的讨论也远没有昔日《战国无双 猛将传》那般火爆，冷冷清清，凄凄切切。本想找个“无双饭”执手相看泪眼，却不料还没“无语凝噎”，他就张开大口打个哈欠，边用伊达政宗痛宰猿飞佐助边问：“PS2版《生化危机4》还有几天发售？”

夏虫不可语冰！遂拂袖而去。

“有人就有恩怨，有恩怨就有江湖，人就是江湖，你怎么退出？”

纱迦曾问我道：“《战国BASARA 2》和《战国无双2》你更期待哪个？”我想了想，答曰：“六四开。”终究，对“《无双》系列”仍抱有一丝希望，毕竟玩了这么些年，难以割舍，就连《战国BASARA》的键位设置也要改成“无双”式的；在“煮酒论史”翻帖，看到那些熟悉的名字，也会很自然地想起他们在《真·三国无双》里的飒爽英姿：夏侯惇的险冷剽悍、赵云的果断决绝、甘宁的热血豪快……人非草木，孰能无情？还有那自幼于影视书画根植于心的“三国情结”，有华人的就有《三国演义》，有《三国演义》的地方就有《真·三国无双》，“你怎么退出？”只可惜现如今这Koei身上铜臭味太重，难解风情。也懒得再念叨什么“落花有意，流水无情”，惟愿这份“期望”，迟些变为“绝望”。

启·屏风四扇门

“由来只见新人笑，有谁听到旧人哭？”

前些天看某同道与人讨论《真·三国无双4 猛将传》，其间提出个观点，很是有趣，略录于下：其实“《无双》系列”是从《真·三国无双2》开始才在玩家中树立起良好的口碑，真正形成热潮则要等《真·三国无双3》发售以后，到了《战国无双 猛将传》，整体水准达到巅峰，《真·三国无双4》则开始衰落。

平日有留意日本软件销量榜的玩友应该还记得，在《真·三国无双2 猛将传》发售之前《真·三国无双2》的销量是还没有破百万，在《真·三国无双2 猛将传》发售后的销售热潮带动下才突破百万大关，而《真·三国无双3》和《战国无双》则是在其《猛将传》尚未发表就已经达成百万销量了。

以我之见，现在“《无双》系列”的主流购买群体就是从《真·三国无双3》才开始接触该系列的玩家，《真·三国无双2》及其《猛将传》那种通过敌我间的激烈攻防而形成的爽快感是他们从未体验过的，很不幸地是《真·三国无双3》的战斗部分着实令人不敢恭维，敌将AI偏低，攻击欲望也很差，无聊的阳炎化设定也是本作开始的，于是这些玩家就想当然地认为“《无双》系列”的战斗本来就是这样闭着眼睛乱砍一堆草人，而游戏制作者为了争取这些主流消费群体，自然也根据他们的喜好来设计以后的战斗，致使打斗愈发“无脑化”。其后推出的《真·三国无双3 猛将传》中敌将的AI倒是有令人惊喜的飞跃，可惜那是面向Core User的，销量有限，影响甚微。

“江山代有才人出，各领风骚数百天。”

有人说影响“打斗难度”的两个重大因素：一是敌人的攻防能力；二是敌人的AI。照《真·三国无双4 猛将传》的表现来看，后者的发展前景已不容乐观了，毕竟以提升敌人的攻防来增加难度，对制作者来说是件省时省力省心省钱的事情，何乐而不为？技巧？战术？抱歉，Light User是不会在意的。我已经不止一次听到诸如“玩《无双》就别谈什么技巧了吧，反正都是乱打的游戏，要玩技巧性强的ACT就玩SEGA或Capcom出的……”这类的言论。坦白说，我《鬼武者》玩得还不错，《鬼泣》也不算太糟，可依然按捺不住想海扁那位玩家的冲动。

既然AI没指望了，那么怎样才能稳住以前在《真·三国无双2》时代培养

合·神手大劈棺

前些阵子SCE放出话来，说什么“不希望在PS3上出现PS2画面的游戏”。因没指名道姓，遂有好事者猜测此乃对Koei的敲山震虎，概因在目前所公布的PS3游戏里《真·三国无双5》的画面是相对最差的。这类捕风捉影的流言蜚语自然不足为信，然而日前公布的“日本2005年度软件销量TOP 50”却显示截止到9月25日，《真·三国无双4》的累计销量仅为89万1千套。“《真·三国无双》正统续作发售逾半年总销量仍未破百万”，这种论调要搁两年前肯定会被视为“疯人呓语”并激起“无双众”的强烈反弹。看来Light User虽好糊弄，但终究是会“审美疲劳”的啊。也不知道这则消息是否可视为“天诛”降临的征兆呢。

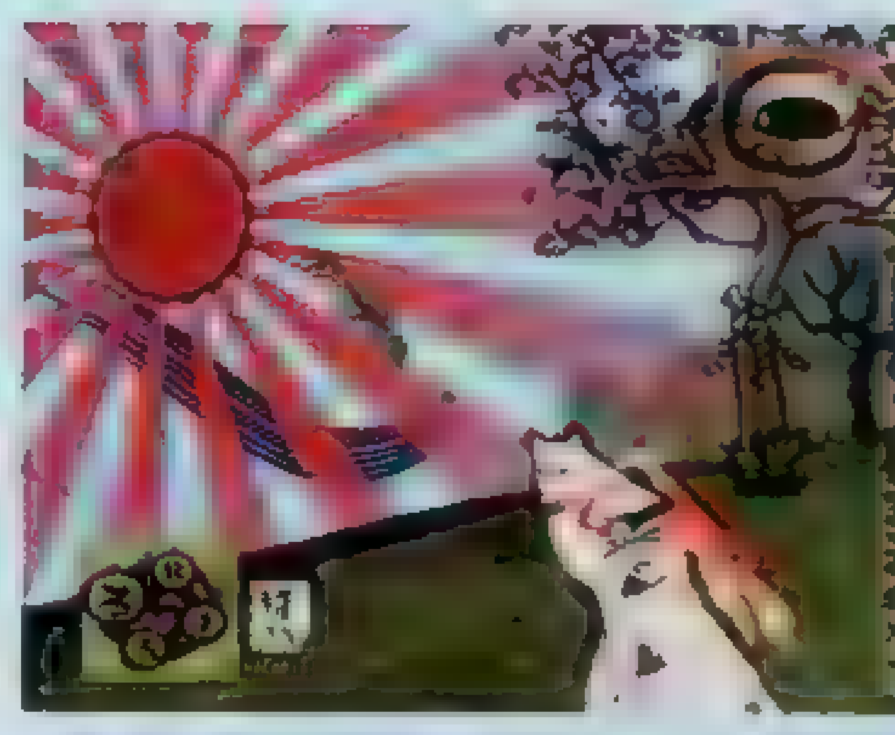
Koei，你看到时代的眼泪了吗？



浮世清流——写在《大神》发售之前

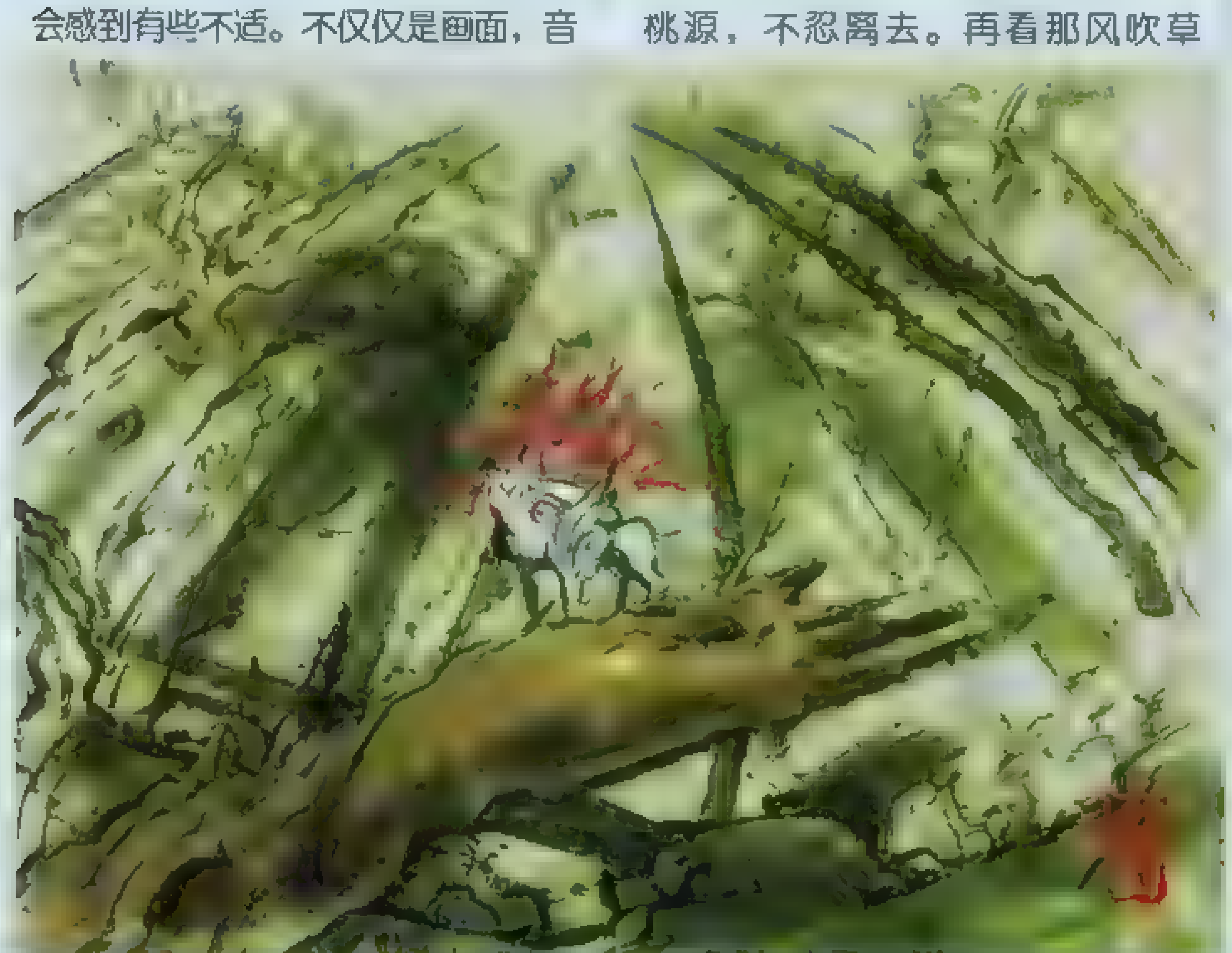
“很长时间了，终于又看见了如此动人的好作品！”我的朋友这样评价Capcom的新作《大神》。尽管正式的作品尚未发售，但许多朋友通过各种渠道对该作品也应该有了初步的了解。想必大家对这款作品也同样有着深深的感动吧！那么不如就让我们一起来看看Clover的《大神》，感受它为我们浮躁的尘世所带来的清新吧……

如果说一个好作品首先要有一件“好衣裳”，那么《大神》完全具备这一点！水墨风格给《大神》带来了秀丽的容颜，在第一时间就抓住了玩家的眼球，这也是广大玩家津津乐道的话题。虽说中国的水墨艺术没有被我们自己用于前沿领域，多少叫人有些不舒坦，但是笔者不得不说的是Clover的美工真不是盖的！水墨意境表现得惟妙惟肖，再加上别致的浮世绘风格，虽说没有中国水墨的大气，却也十分精致，似乎更合适于游戏的建模。这就让《大神》的和风非常明显，以至于某些时候看见光芒万丈的太阳会感到有些不适。不仅仅是画面，音乐也同样具有清新的和风，明快的调子叫人不由自主地想翩翩起舞。音乐与画面结合得颇为紧凑，时若潺潺溪水，时如涛潮滚涌，再加上不时传来的虫鸣鹰啼，优雅浪漫的情愫油然而起。用最直白和贴切的词语就是——“好听”！(^_^)而这份浪漫更是溢于游戏的每个角落。





再说说《大神》的人设吧。天照大神的形象的确是与众不同，首先它不是人，而是一只白色的大狗，虽骏健如狼，却有温柔的眼神，额上火红的烙印，以及身背飘火的八咫镜，着实是气宇非凡。当你看到疾驰的白色之风闪过，然后死寂的大地顿时百花缭乱、草长莺飞，你会有什么样的感觉？在这样的温柔世界里，即使是被大神铲除的魔物，也不会有鲜血，只有花开花落……还有那些憨态可掬的村人，那苍鹰、白兔、猿和鹿……看着它们自得地走在山麓、海岸，穿于春花、冬雪，仿佛自己已误入了世外桃源，不忍离去。再看那风吹草动，每一片懒散落下的红叶，怎不叫人心动？



故事背景同样是和风劲吹。太古时代就已经被消灭的妖怪“八岐大蛇”在被神秘的黑影揭开封印后复活了，黑暗的力量弥漫于湛蓝的天际。很快，世界失去了色彩！而我们的天照，便背负着拯救这个绚烂世界的责任，踏上了漫漫旅途。故事似乎很简单，但却充满了神话气息，有着些许浪漫的影子。当你看见灰色的天空在你和天照的努力下变得蔚蓝轻盈，当你看见潺潺流水再次抚慰枯槁的大地，你的心中是否也会如我一般激动呢？

当然好游戏少不了游戏的乐趣。我们不妨先看看Clover Studio的另一部作品，几乎是地球人都知道的《红侠乔伊》，虽然说这部作品多少有些叫好不叫座，但它的游戏性和优秀品质却是业界人士所称道的！那轻松的风格、新颖的系统，让人备感新鲜且乐在其中。《大神》显然继承了《乔伊》的优秀之处，譬如与众不同的风格，独特的游戏系统等等。《大神》的游戏方式可以说既传统又另类，从整体上来看应该算是一部AVG风格的动作游戏，但仅从操纵一只漂亮的白犬来说就已经有十分特别的感觉了，毕竟与操纵人物进行战斗的游戏是有很大差别的。而且不要小看天照哦，它可是神，在不断满足人们的愿望，不断恢复世界的绚丽后就会赢得更多人的景仰，从而获得更为强大的力量。

《大神》中最具吸引力的，还是系统中的神来之笔“画笔系统”。在这个世界里，大神仿佛得到了神笔马良的超凡能力，道道绚丽，笔笔点睛。画出一座桥，卷起一道风，点出一泉清流……这是多么美妙的感受！（要是有个NDS那样的触摸屏就再好不过了）这是一个美丽的世界，而且是由我们自己去创造的！不过有时候，过于绚丽的画面也会叫人眼花缭乱，不过瑕不掩瑜，出色的东西始终会得到大家的认同。

不管怎么说，《大神》的魅力可谓初见端倪，且已颇令人惊喜，我们完全有理由去期待这样的作品，期待这浮世里的一泓清流，期待2006的春花烂漫时……

P.S.在期待这样一款好作品的时候，笔者不免想起另一个话题：在这样一个纷繁喧嚣的世界，我们玩家的心里到底需要什么？是华丽的CG、妖艳的美女、火爆的场面、血的刺激还是哗众取宠？此时想起了《JOE》，想起了《ICO》，这些优秀作品的叫好不叫座让人难以理解。而《DOAX》、《GTA》这样的作品，笔者看见的确是成年人在玩，但初中生也在玩。这确实值得我们去思考，我们的时代，我们的心灵，到底怎么了？

致歉声明

我是UCG第139期自由谈《谁动了我们的好游戏》的作者杨大宇，由于我个人的过失，使本文刊登在了同一时期的其他媒体上。在这里，我郑重向广大读者及UCG的工作人员，尤其是自由谈的栏目主持表示道歉！我辜负了你们对我的期望和信任，做出了有背于撰稿人基本道德的事情，我愿意接受来自UCG以及广大读者对我的惩罚，并承担由此可能造成的全部责任。

身为一个玩家和一个撰稿人，我最大的愿望是用我的文字给大家带来快乐，但事实却与我的初衷完全相左……由于不熟悉投稿的规则，我铸下了大错，良心上的谴责让我度日如年。伤害那些信任自己的人是世上最让人悔恨和痛心的事了。如果时光能倒退两个月，我会不惜一切代价阻止我自己做蠢事，可惜这个世界上没有“如果”，很多错误都无法弥补。因此我希望那些正在做撰稿人或者有意愿成为撰稿人的朋友，能够从我的事情中吸取一些教训：

投稿前请一定要认真阅读杂志的《投稿须知》或类似内容，尤其要看清杂志投稿的反应期。编辑们会在这段时间内给予答复。在反应期内把同样的文章发给其他媒体，便已经犯下了“一稿多投”的大忌！大家千万不要做这种拿自己前途和信誉开玩笑的傻事。为了避免此类事情的发生，我建议各位投稿者能够耐心等待，最好是在收到编辑的退稿信后再对稿件另行处理。

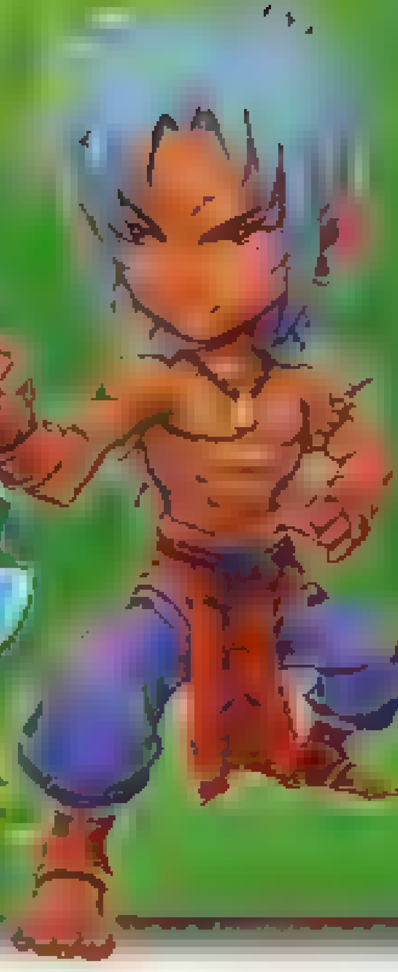
当我真正了解这些规则时，我已付出了沉重的代价，希望今后不会再有人步我的后尘。最后，我要感谢胜负师及UCG的其他成员能给我这样一个道歉的机会。感谢各位曾给予过我的帮助，也祝愿UCG越办越好！

胜语：据我所知，UCG是第一次刊登当事人的道歉声明，但一稿多投这等为人所不齿的行为在UCG上却发生了不止一次。有些文章尚未过反应期就已经出现在别的刊物上了。只是因为UCG没有刊登，没有造成严重后果罢了，但这依然属于一稿多投的范畴。所谓“国有国法，行有行规”，流行的说法叫做“一切事物都有其游戏规则”，凡破坏规则的人或事，都会受到谴责，甚至付出惨痛的代价。杨大宇在事后能主动联系我们并承认错误，这一点是值得肯定的，但人为什么一定要“吃一堑”才能“长一智”呢？不吃这一堑岂不是更好吗？

胜负师也真心希望此类事件能够到此为止，不再发生，让自由谈、让UCG成为玩友们发表观点、交流思想的纯净空间。

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



阿修罗的地狱传言

已经是11月中旬了，南方的这个城市才渐渐有了一些秋意。虽然四季如春也不错，不过如果特别喜爱春夏秋冬四季四色的感觉，恐怕心底下难免就会有所不满，想起北方来了……幸好阿修罗是一个随遇而安的人。不管到了哪里，只要有游戏玩、有书看、有画可以画，那么就可以平静地生活下去。对于画画的人来说，环境固然重要，心境也是不容忽视的！希望所有给我们栏目投稿的朋友都能在作画的时候秉持着探讨画技的心态，把自己对画中人的感情都投入进去，那样的话杰作自然就会出现了！



气氛烘托得不错，不过似乎但丁的动作有些问题，画人物时一定要注意人体结构的问题啊！

上海

上色的技法不错！不过右边那个女孩头带下的发色是不是有些问题，分层上色的时候弄错了吧？





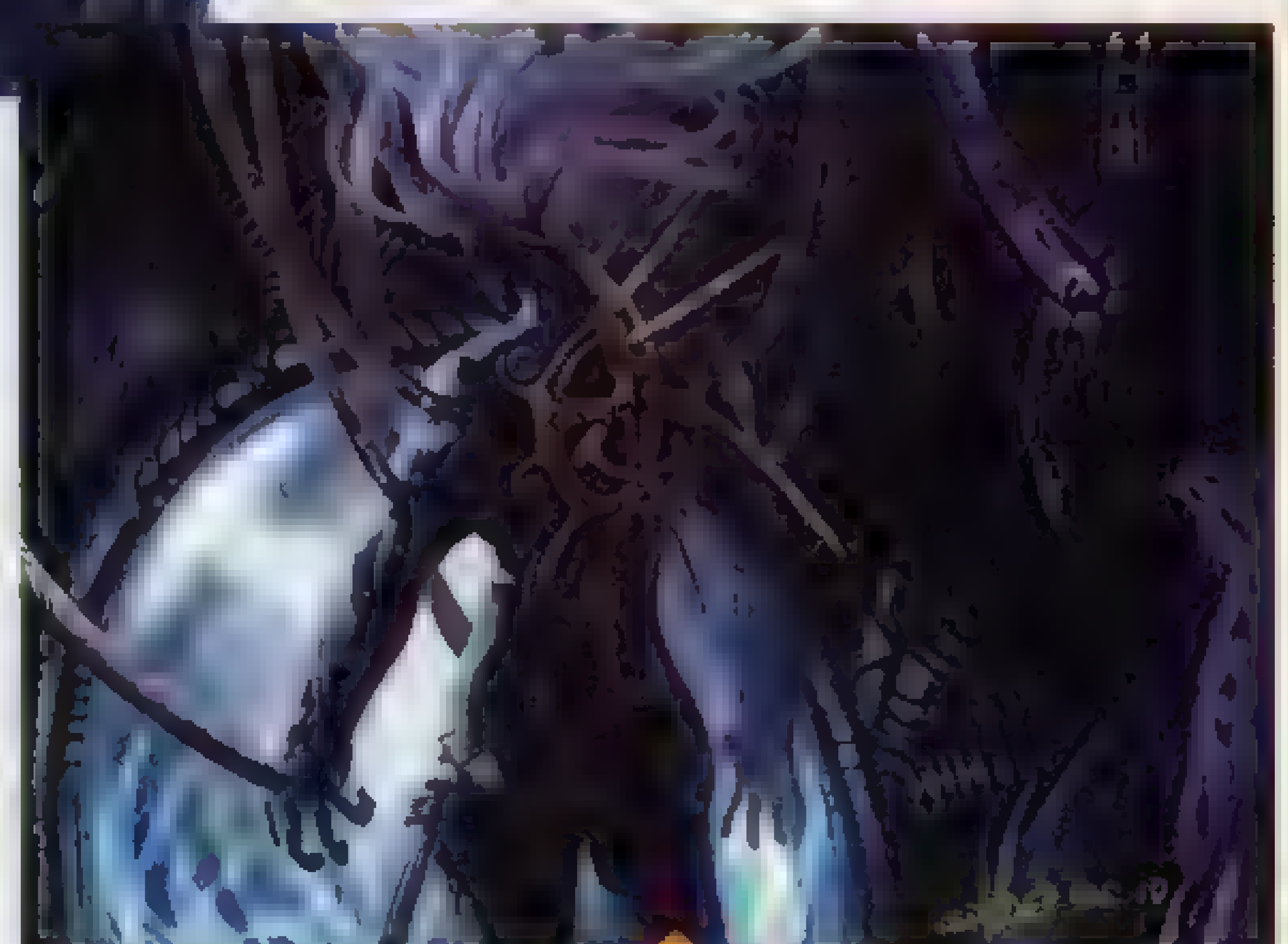
喊人的姿势还是比较有动感的，不过背后雏田的感觉似乎与动画有些差别，而且放在这个位置令构图显得有些怪异。



感觉很好的一幅画，不过那个"萝莉控联盟"是怎么回事……



虽然不像游戏中那么酷了，不过这个秀真倒是挺可爱的，给人一种年画上福娃娃的感觉。



这是作者看了5遍《FFAC》后的作品，果然充满了《FF》那种奇幻加科幻的味道，不错！

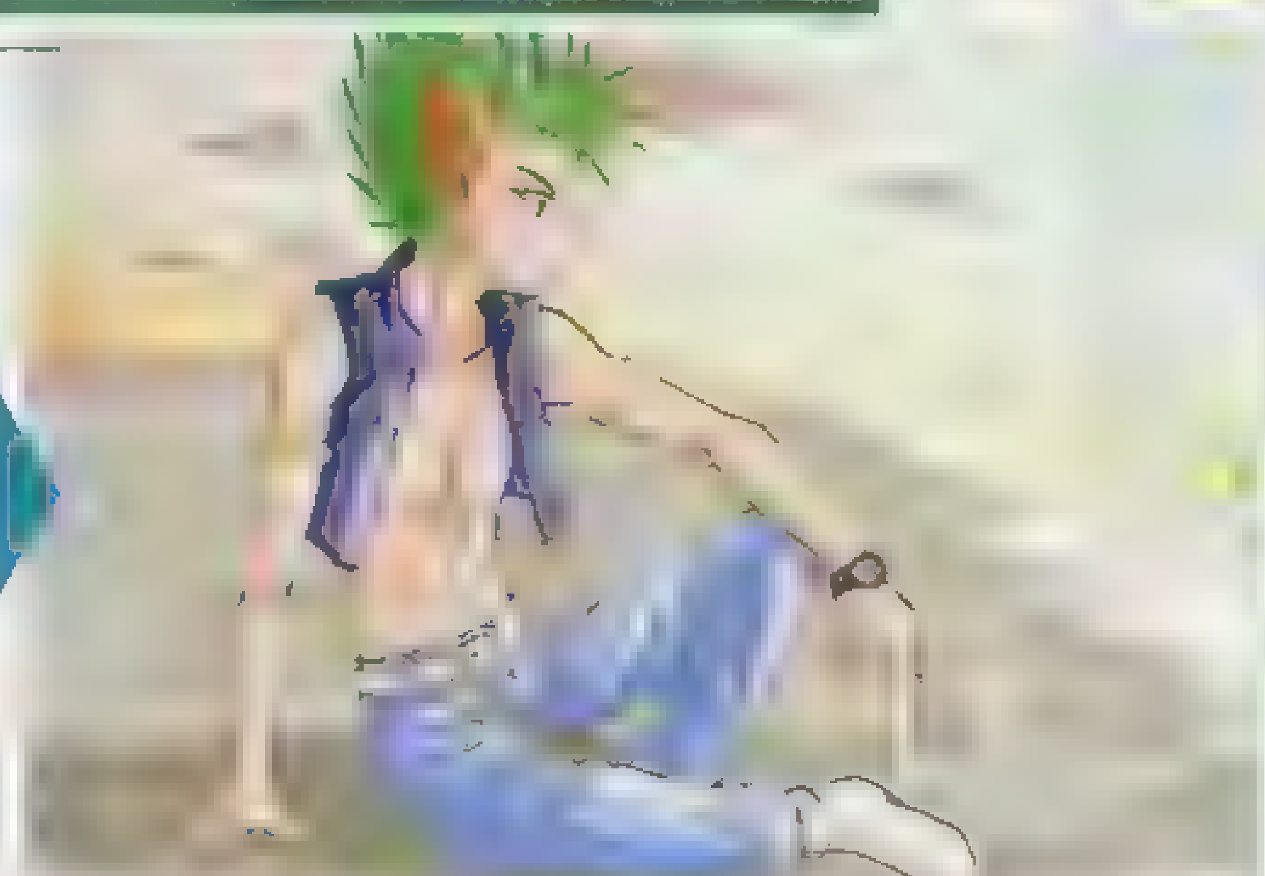
上海 · 丁文卿

最近有不少人采用这种扭扩的上色法，就这副画来说倒是很好地烘托了风间仁的气势。



上海

很干净的画，不过海的描绘显得有些不足，线条处理得也略有些粗了，继续加油啊！



投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件，信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery ... cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

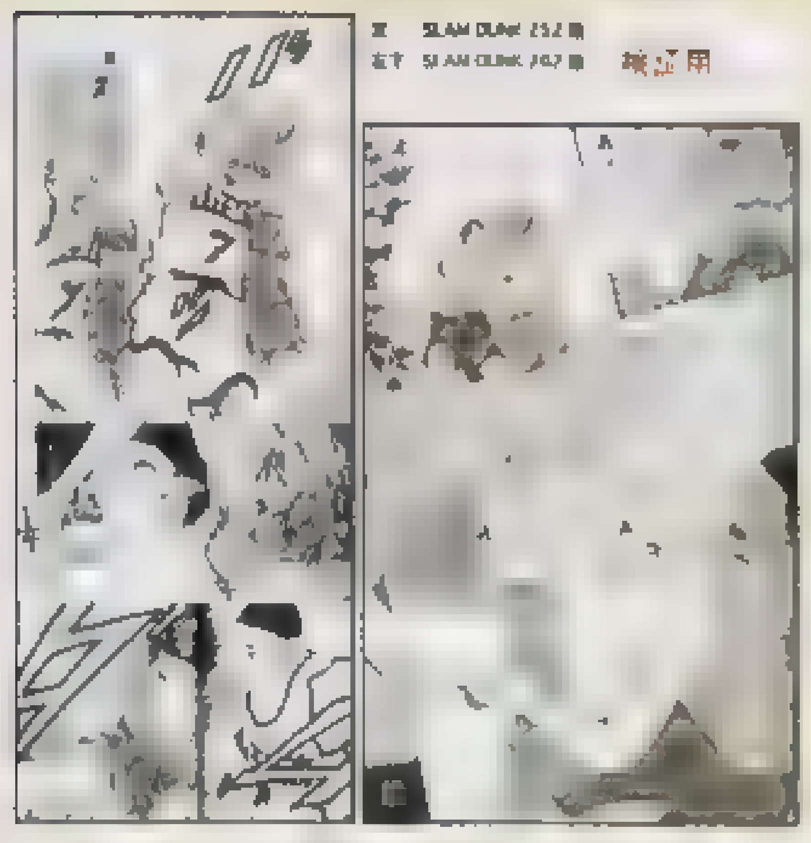


最近因为某个原因正在再度重温《钢之炼金术师》，一边看一边写东西，看看停停地看实有些不太爽快。虽然已时隔两年，但当看到第7集时，卡伦那郁闷的心情依然没有丝毫减弱，如果要评选本人心目中动漫的十大名场面的话，那么那一幕必定位列其中。尽管《钢炼》动画版的中后期质量有些下降，但仅仅因为这一集，就足以令卡伦成为坚定不移的《钢炼》FANS了。

另外，《幻想传说》OVA最终卷再度延期，这次是从12月22日延到明年2月24日，理由依然是要"提升动画的品质"。已经记不清这是这部动画第几次延期了，我都懒得再在动漫园中介绍这条新闻了，就在这里顺便提一下吧。

动漫情报站

事件 疯狂盗用数本漫画构图设计 少女漫画家涉嫌抄袭被封杀



▲左上和左下分别为《篮球飞人》252话和262话，右边是《伊甸之花》。

在少女漫画领域内，末次由纪的《伊甸之花》也算是一部有一定名气的作品。但就在这部全12卷的漫画完结后，出版这部漫画的讲谈社却接到了读者的举报，称《伊甸之花》过多抄袭了《篮球飞人》中投篮的情景，而当讲谈社对此展开调查后却发现，事情的严重程度远远超过了他们的想象。

在《伊甸之花》以及末次由纪的另一本漫画《你的白羽》中，除了被举报的《篮球飞人》外，还有多处画面构图系抄袭自其他漫画或是明星的写真集，其中甚至包括了《HEAL》、《暗黑破坏神》、《电车男》等著名作品。

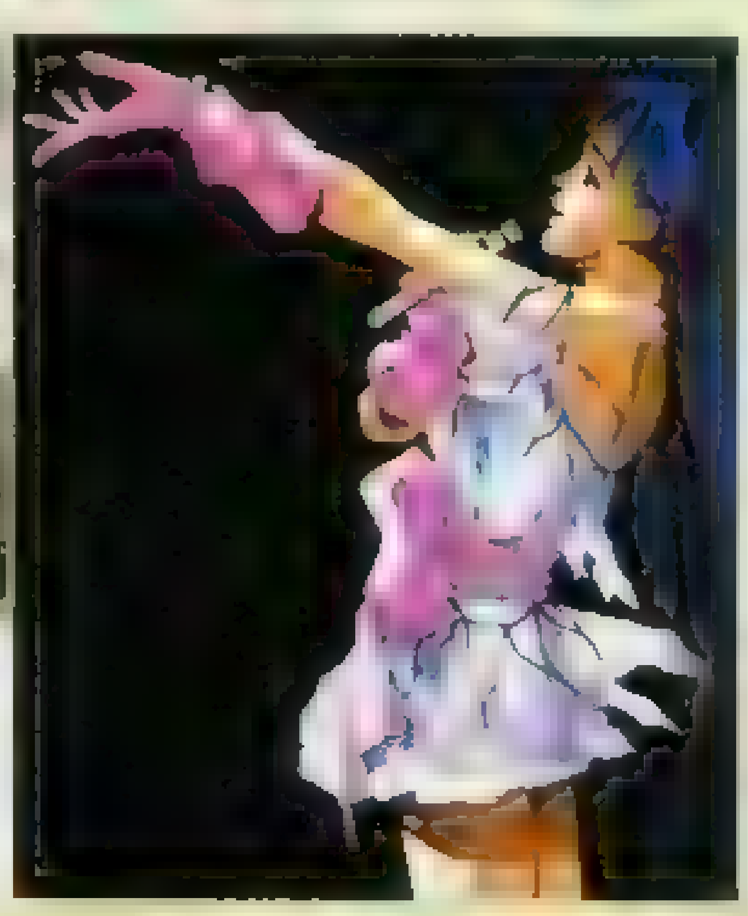
当确认抄袭确凿无疑后，讲谈社立即在官方主页上为自己未能及时发现抄袭而发布了对被抄袭漫画作者和读者的道歉公告，并当即决定回收末次由纪所有出版过的漫画，并立即将其正在月刊《别册Friend》上的连载《Silver》强制中止。而从今以后，末次由纪也将被漫画界完全封杀。

事件 饭岛真理再度献声林明美

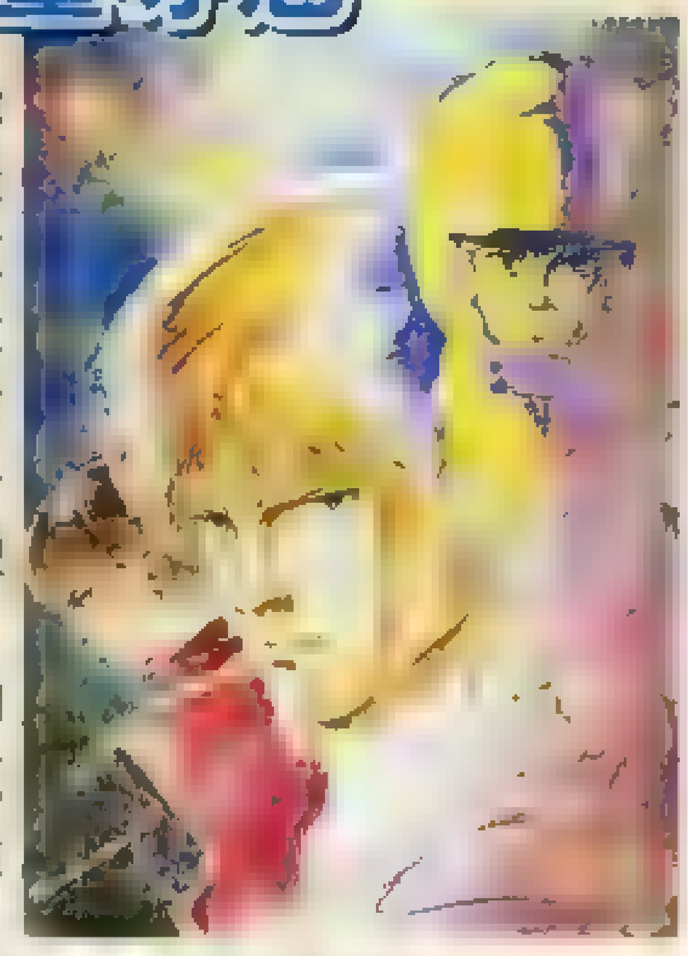
《超时空要塞》和林明美的歌声当年曾经感动了一代人，而作为日本第一位虚拟偶像(林明美)的声优，饭岛真理也凭借林明美一角进入了演艺圈。1989年，当饭岛真理结婚后便离开日本来到了美国洛杉矶，在那里继续发展自己的音乐事业，也渐渐从我们的视线中消失了。但在不久之后，这位我们少年时的偶像也将再度以林明美的身分闪亮登场！

美国方面已取得授权，将于不久后推出《超时空要塞 可曾记得爱》的英语版DVD。一般来说，日本动画授权给海外后，都是由被授权方公司在当地寻找合适的配音演员进行重新配音的，但这次的情况却有些不一样。制作方认为，饭岛真理的声线就是为了林明美这个角色而生的，而久居美国的她在语言上也不会有任何障碍，因此他们决定邀请她重新担任林明美的声优。这对于广大《超时空要塞》FANS来说，可算是个绝好的消息。





动画 《Z高达》二十年后雄风不减 《星之继承者》DVD销量夺冠



10月28日，《机动战士Z高达》剧场版第一部《星之继承者》的DVD开始在日本销售，并当即登上了当周的DVD销量排行榜冠军。根据BANDAI宣布，首批出货的20套DVD仅仅在4天内便已销售一空。这一方面要是因为DVD提前在网上进行预购起到了好的效果，另一方面也要归功于其发售时正值《Z高达》第二部剧场版《恋人们》热播之际。《恋人们》于10月29日开始在全日本104家影院上映，并在短短两天内便狂揽1亿2000万日元的票房。

由于《星之继承者》有将近2/3的画面是照搬自原先的TV版动画，所以能取得这样的佳绩着实有些出人意料，这也充分显示了老一代的《高达》FAN对这部经典作品的喜爱与怀念。

漫画 大友克洋执导《虫师》电影版



从上月起，根据漆原友纪在《Afternoon》上连载的著名漫画——《虫师》所改编的同名TV版动画开始于日本放映，并取得了不少动画迷的好评。而在日前，日本数字内容信托株式会社公布了一则消息，真人电影版的《虫师》已经在拍摄中了。

为了重新以推进内容产业商业为对象，日本数字内容信托株式会社组成了"开发型的财务企划工作室"。这个工作室的第一项任务便是《虫师》的电影版，而更令人惊讶的是，本片的导演竟然是大名鼎鼎的大友克洋。

《虫师》电影版将由曾拍摄过《下妻物语》、《狸御殿》的小椋事务所联合几家公司共同出资10亿日元制作，预定于2006年冬季在日本全国公映。而本片的男女主演则分别是曾出演过《血与骨》的小田切让和曾出演过《庶务二课》的江角真纪子。

事件 富坚义博夫妇携手创作少儿绘本

富坚义博+武内直子，这一对完全可以称得上是日本动漫界最著名的夫妻档了，两人仅靠版税便可以舒舒服服地过下去。但也许是觉得显得无聊，又或者是因为有了孩子的缘故，夫妻俩日前竟然合作推出了一本少儿绘本《大博努和小博努》。



在博努山住着两个不可思议的生物——大博努和小博努。有一天，它们俩去博努森林玩，但却遇到了住在那里的神奇生物黑博努……

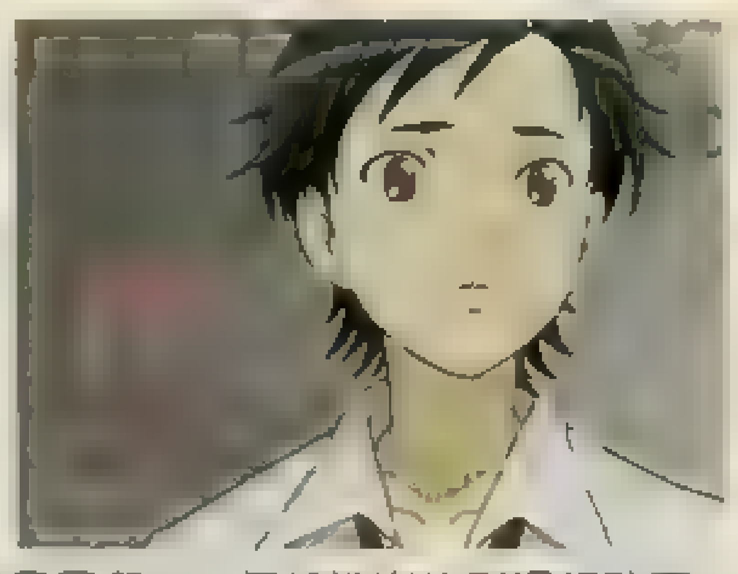
这就是本作的简要剧情，据出版社讲谈社的宣传，《大博努和小博努》讲述的是一个既幽默，又会让孩子的心灵感到温暖的故事。富坚义博担任的是绘画工作，而写作方面则由武内直子执笔，两人的分工分明就是位置颠倒了嘛。不过万幸的是，富坚还算有点良心，总算没有又拿草稿来糊弄事。不过看看封面这画风……富坚先生，拜托您还是继续回去画《猎人》吧……

十月新动画评析（二）

BLOOD＋

推荐度 ★★★★★

翼手，以人类的鲜血为食、不老不死的怪物。为了满足自己嗜血的欲望，它们能够幻化作人形潜伏在黑暗之中等待着猎物的出现。



音无小夜，如同普通的孩子一样，与家人一起平静地在冲绳生活。无论是在学校还是家中，小夜都快乐、幸福地生活着，直到一位身穿黑色衣服演奏大提琴的青年哈吉出现在她眼前。从他手里接过那把有着奇特外型的日本刀后，小夜的命运之轮开始慢慢转动，而原本失去了的记忆也逐渐浮现在脑海中··

由Production I.G制做的动画《BLOOD＋》其实是早在2000年就推出的剧场版动画《BLOOD THE LAST VAMPIRE》的前传，讲述的正是主角音无小夜觉醒前后的故事。与剧场版完全美式风格的人物设定相比相比，TV版中角色的造型可以说已经相当“柔和”了。

另外，担任动画音乐制作的是曾经制作了《最后的武士》、《角斗士》等多部好莱坞大片的著名音乐人Hans Zimmer和Mark Mancina。动画的开场以及结尾曲也相当出色，由高桥瞳演唱的《青空のナミダ》自不必说，由有着“南岛民族漂流天后”之称的元千岁演唱的《语り继ぐこと》充满了浓郁的冲绳民谣风格，在这里强烈推荐给大家。

灼眼的夏娜

推荐度 ★★★★

异界怪物“磷子”突然出现在男主人公坂井悠二的面前，把这个外表看起来有点柔弱的男孩吓呆了，在千钧一发之际，他得到了一个拥有鲜红头发和灼之瞳孔的少女仗剑相救，战斗结束后，却被少女告知一个令人难以相信的事实：自己已经死了！怀着种种疑问，悠二便和这个被自己称作“夏娜”的少女开始了不寻常的生活。



本作是奇才高桥弥七郎在《电击文库》连载的热门同名作品《灼眼的夏娜》的动画版。故事以不思议的学园生活为框架，逐步向观众讲述了包括红世、存在之力、普雷海依斯在内的奇异世界以及在这里所发生的战斗。坂井悠二这个平凡的男孩因为体内隐藏的秘密宝具的力量而守护住了他的存在，而从不与人交往、被敌人称为“贽殿遮那”的红世之徒灭杀者夏娜，在邂逅了悠二后也产生从未有过的奇妙感觉。动画的制做尚属精良，剧情十分紧凑，悠二、夏娜以及女同学吉田一美之间的感情纠葛，存在与红世的矛盾冲突都很有看头。

水星领航员

推荐度 ★★★★

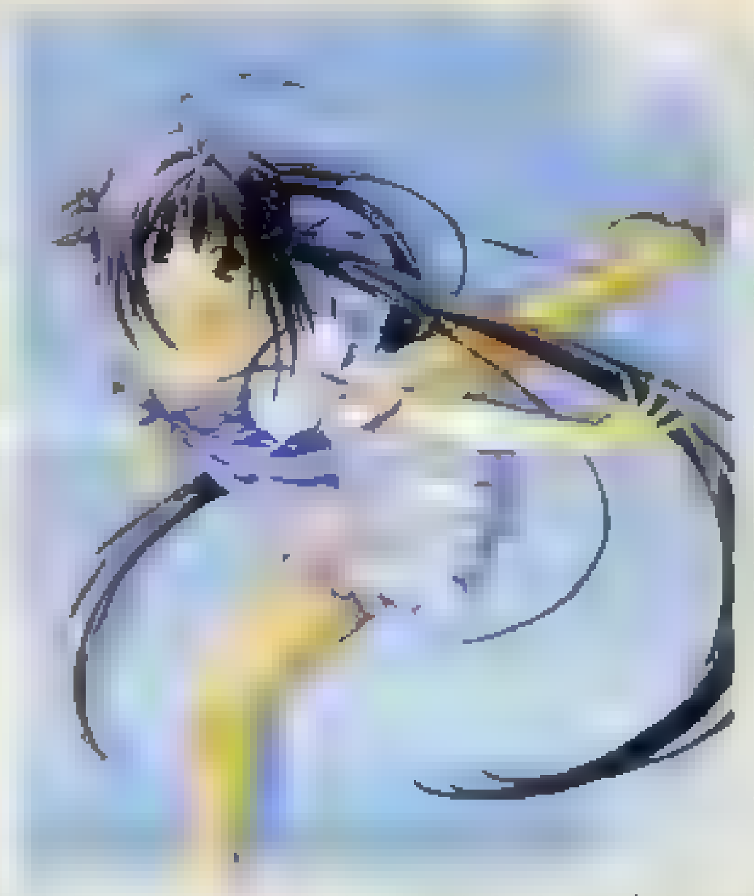
为了将火星改造为适宜人类居住的星球，几代人为之付出了自己的青春，最后火星的改造终于完成。但由于极冠部的冰层全部融解，致使火星地表的90%成为了海洋。于是火星（MARS）也被改名为水星（AQUA）。水星的科技水平远远落后于地球，但她那没有遭受污染的自然环境是地球所无法比拟的。由于水星的独特地貌，使得领航员这一职业出现。领航员们划着凤尾船，带领游客看遍水星美景，把水星的故事传诵下去，因此博得了“温蒂妮”（水精灵）的美名。一个名叫水无灯里的地球少女为了成为领航员，不辞辛苦地来到水星的著名观光城市新威尼斯，寄身于一所名为ARIA的小领航员公司，一段温馨感人的故事就此展开……



《水星领航员》原本是在《月刊コミックブレイド》上连载的漫画，作者是天野梢。天野梢用其独特的画风，为我们画出一个风光宜人的新威尼斯。再加上故事的主要角色都是有如水精灵一般的美少女，使得本作博得了“至高的治愈系”的美名。动画版整体色彩偏向使用高亮度的鲜艳色，营造出了轻快活泼的气氛，但却失去了漫画版的神韵。本作在音乐方面有上佳表现，尤其是每一话的开场都不重复，随着故事的交代缓缓放出，再辅以极有味道的片头曲《温蒂妮》，不愧是治愈系作品！

冰上万花筒

推荐度 ★★★★



16岁的花样滑冰选手樱野寻纱被视为日本的希望之星。她虽然拥有价值100亿美元的美貌（自称），但总是摆出一副很难接近的样子，因此很不讨人喜欢。再加上她在关系到日本冬奥会参赛名额的比赛中意外失手，从此便与媒体势如水火。而对她来说还有比这更加心烦的事情，那就是一个名叫彼得的加拿大少年的幽灵附到了她的身上！她用尽方法也不能将这个讨厌的幽灵从身上赶走，只能等待一百天之后幽灵自动魂归天国了。但在未来的一百天内，她还要力争取得冬奥会参赛资格，此外还要面对学校考试的压力。史上最恶女主角传说就此开始！

《冰上万花筒》动画版的前身是集英社推出的同名小说，小说的插图由在同人界赫赫有名的铃平ひろ担当，因此一直保持着较高的人气。从动画版前几集来看，素质还是令人满意的。剧情节奏很快，各种笑料层出不穷，很适合休闲时欣赏。而为樱野寻纱配音的川澄绫子也有上佳表现。不过变为动画版之后，铃平ひろ的画风荡然无存，反而变得有些少女漫画风格，有些令人不满。

经典赏析

湘南纯爱组

作者 藤泽亨

剧情简介



如果让你总结青春，你会记得什么？

……反正不会是床底下的美女杂志。

曾经是让人闻风丧胆的湘南高校最强的暴走组合——鬼爆二人组成员鬼冢英吉和弹间龙二这一对拍档在经历了诸多的惨痛和争斗之后开始考虑自己的人生。作为情窦初开的少年，两人一直所向往的生活当然就是结束现在的死死团（注）生涯，找一个称心如意的女友。当然，因为是少年漫画的关系，两人这种美好愿望只能是一个美好愿望，离实现还有一定的距离……

不管怎样，永远处在麻烦之中的鬼爆二人组总是能碰到让人心动的姑娘，而这些姑娘也无一例外地在麻烦之后离开他们，就连鬼冢惟一一次郎情妾意的遭遇也在发现对方是变性人之后宣告结束。

其实仔细回想起来，忽然发现《湘南纯爱组》的故事其实也就是两条线，一条是充满热血和激情的不良少年暴走战斗之路，以及同时发展出来的各种友谊，另一条就是鬼爆二人组从头到尾永远失败的泡妞经历……绝对是彻头彻尾的失败，没有一点希望的那种。

打架、暴走、热血、情感……当这一切完美地结合起来之后，被称为是青春的东西就出现了。

《湘南纯爱组》就是这样一部总结青春的漫画，在热血之后让人嘴角留一点微笑，和一丝仿佛苦涩的甜蜜。

注：所谓死死团，即情侣去死去死团，为单身少年们的怨念产物，最初出自漫画《去吧！稻中兵团》。

简要评价

提到《湘南纯爱组》就不能不提作者藤泽亨，提到作者藤泽亨就不能不提其作品《麻辣教师》，也就是大名鼎鼎的《GTO》。

作为湘南三部曲——《湘南纯爱组》、《麻辣拍档》和《麻辣教师》——的第一部，《湘南纯爱组》在读者之中得到了两种截然不同的评价。这两种人一种是在《麻辣教师》之前看的《湘南》，另一种则是在《麻辣教师》之后看的《湘南》。一般来说，在《麻辣教师》之前看过《湘南》的人，对作品的评价要普遍高过后者。

且不管国内读者对其评价如何，只看《湘南》能在当年同类题材泛滥的日本拼出一条血路也可知作品本身具有相当程度的吸引力。要知道，当年在少年漫画杂志上暴走少年类题材的漫画几乎是雷打不动每期必有，可到现在为止也没几部能流传下来。据说藤泽亨也是因为《湘南纯爱组》大受好评才把这个系列一直画下去，一直画到了22岁的未婚男教师（前暴走族）鬼冢英吉。

当然，与之后的作品比起来，《湘南》更注重的是热血和友情，这些东西在《GTO》里被渐渐淡化，也证明了少年最终是要长大的。很多少年能在《湘南》里看到自己的苦闷与彷徨，这些东西在鬼冢身上体现得尤其明显。这位后来成为著名教师的少年在苦闷的彷徨的时候也曾经和你我一样不知所措。所幸的是他有一个能够一起喝啤酒发泄苦闷的朋友。也许我们人生得意的时候会有很多人在旁边，但若是失意的时候也有人陪伴，那人生显然就美满幸福得多了。

这个故事，跟暴走、打架和爱情都有关，但[illegible]中心的命题是友情。



www.plumbook.cn

互动通道：1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770　联通手机发送到93557770

本期为您准备的礼物





ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种
- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

11B中最让人眼前一亮的内容

上海 毛志刚：当然是"新作短波特别版"，让我对NDS又有了信心，也更坚定了我入手iDS的坚定信念。

levelup.cn 一半一半：最让人眼前一亮的还是关于X360首发倒计时的文章和"前线狙击"中的《FF XII》。前者随着时间的临近，能让人了解到主机的购买指南和游戏阵容，虽然未必会拥有，但是看到那么多的大作还是很让人激动的；《FF XII》虽然还会有漫长的等待，但是现在又有了这么多的消息公布出来，至少安慰了众多FF迷的渴望之心。

南宁 梁文基：无疑是"TGS2005UCG大评奖"，不仅给TGS2005作了系统的总结，还为UCG今年的TGS报道画上了一个圆满的句号。

徐州 王克勤：本期最让我震撼的消息就是盛大，它的新主机真是令人为之一振，连我的GBM计划都为之动摇了，是否该考虑一下支持国货呢？

惠东 黄仲宏："邪魔院"中的女版卡伦……

> **编**：说到"最让人眼前一亮的内容"，抛却个别的[illegible]不谈，综合大家的意见来看，"X360发售前大特辑"、"盛大盒子正式公布"及"《FF XII》前线追踪狙击"这三个内容是最为吸引大家的部分。看来"新锐硬件、国产主机、白金大作"这三个关键词永远都是读者们关心的话题，我们今后的相关报道也一定会更加细致详尽。此外，虽然大家的来信内容五花八门，但目光却都无一例外地聚焦在了本栏目特设的iDS大奖上面……

11B封面评价

上海 刘姗姗：封面不错，就是黑了点，我家那个书店喜欢把UCG放里面卖，这期这么黑害得我差点没看到。

南京 余复兴：黑，实在是黑！

上海 陈仁华：本期杂志封面很有魄力，波斯王子那摄人的气魄正好应了本作的副标题——王者无双。这也是近几期里我最喜欢的非原创封面配图。

武汉 倪昭：封面很帅很酷！波斯王子看起来很有气势，不过UCG的标题和图片一样都用咖啡色是不是太深了点……在书摊上差点认错，太暗了。

Email 陈广昌：一种比较压抑的黑暗，而且配合王子那忧郁的眼神，稀疏的胡渣子……（以下略）惟一注目的就是那紧握在手中的"亮剑"。

139**3245**：11B这期的封面太阴暗，并不适合作为杂志的封面，而且画中的几缕阳光不是很明显，使得画面更加昏暗。

> **编**：很明显，过于黑暗是本期封面最大的问题。由于《波斯王子》在玩家中的认知度并不很高，而且杂志LOGO与封面文字的颜色也是暗色调，这样就使杂志封面远远看去只是漆黑一团，在报刊亭中很不起眼，令读者们选购时十分吃力。为避免再次出现这样的状况，今后编辑们在设计封面时会更多地考虑到各种因素，使封面的注目度达到最佳效果。譬如这期的《恶魔城》主题封面，我们已经开始更加着重对封面文字进行修饰了。

11B的攻略与研究评价

重庆 张理力：普遍问题：在攻略的行文方面，有的地方讲得太笼统了，让人觉得有好几种意思，只得一一尝试，希望小编以后在用词方面尽量准确，描述得尽量详尽一些。

上海 琳清：《真·三国无双4 猛将传》的研究怎么没有"外传模式"下拿四代旧有道具和最强武器的方法？我"《无双》系列"可是只玩猛将传的。

南宁 梁文基：《神话传说》的小说也太长了吧，看得我都快没耐性了。

Email 陆晓敏：没必要把《狡狐大冒险》这类二流游戏的攻略做的那么详细。如果当期没有大作的话，可以把页数留给其他栏目。

135**2580**：《神话传说》小说拖延太长，又赶上合刊，让人等得早不耐烦了，下次还是放到增刊里好些。

> **编**：整体来看，关于本期攻略与研究的评价还是不过不失的。除了《龙珠Z 电光石火》颇受好评之外，其余的内容均反响平平。不过值得反省的是，近几期一直大受好评的剧情小说这次遭遇了滑铁卢，《神话传说》的小说攻略由于连载期数过长而引起了许多读者的反感，评价一路下跌。看来一期完结才是剧情小说的最佳表现方式，连载的话则需要严格控制篇幅与期数。大家的批评使我们深刻地意识到了这一点。

11B特企与特稿的评价

天津 胡皓：特企内容很丰富，最令我兴奋的就是"最受欢迎的SHOW GIRL" NO.1是我最支持的坂本祥子小姐！

广州 江志杭："特别企划"与上期合刊的报道有重复之嫌，希望小编以后不要用这种方式"偷懒"啊。至于特稿实在是来得及时，为我解开了看《FF VII AC》时产生的许多谜团。

北京 谢晓曦：感觉特企没多大意义，看过TGS报道的玩家心中自然有自己的评价，本人一向对排名之类的东西是不屑的。至于特稿嘛，是不是来得太迟了些呢？

Email 黄毅华：看了特企后，除了热血还是热血（还没到魂），《MGS4》被评为最佳展出游戏实在当之无愧。特稿是本期看起来最用脑的，也是最值得细细品味的，原来看《FF VII AC》只看了很表面的东西，很多晦涩的剧情在看了特稿后才茅塞顿开。

> **编**：本期企划评价一般，一部分读者认为"一千个人眼中有一千个哈姆雷特"，故"TGS评奖"实属多余之举，而另一部分读者则觉得这篇企划完整细致地概括了TGS上的所有亮点，可说是个权威性的总结。特稿则是本期最受好评的内容之一，由于其对《FF VII AC》这部影片中晦涩部分的疑惑难懂之处均一一作出了详尽的解说，并回顾了《FF VII》中的许多相关情节，因此受到读者们普遍欢迎。唯一的不足则是时效性方面略显慢了点。

读者们对于格斗游戏研究的意见

武汉 倪昭：最喜欢FTG了，越玩越开心！多介绍一下的话，可以让很多初级玩家了解许多重要的东西，也很实用啊！

天津 丁弘：最好适当介绍一下故事情节与人物资料，但别给太多页码，否则会很无聊。

丹东 王博：不希望，格斗游戏只是一部分人的最爱，望众小编不要以偏概全。

宁波 乐威：当然希望看到啦，因为TV-Game玩家较多时候都是通过格斗游戏双打才相互结识与交流，况且如今的格斗游戏素质都很高，拥护！

Email 关荣发：《灵魂能力III》是不可多得的格斗游戏，虽然我不是格斗游戏迷，不过还是希望杂志对格斗游戏能够多重视一下。

135**1482**：对于格斗游戏的深入研究其实讲究三个字：适而精。少则令FANS失望，多则浪费杂志资源。

> **编**：从目前的回执来看，大家在这个问题上的分歧还是蛮严重的。对于FTG这个曾经流行一时的游戏类型，现在的玩家们大多对其只有两种态度：喜欢或讨厌。整体来看，热爱ACT、AVG一类的动作派玩家对FTG均青睐有加，而平时喜欢静静思索的RPG、SLG等类型的玩家则对FTG表示毫无兴趣。不过好在现今越来越多的FTG游戏中已经陆续增加了新的游戏模式。看来，若要开辟出新类型的FTG研究栏目的话，一定要兼顾到两方面玩家共同的感受与兴趣才行。

本期问题

1. 本期封面给您的最深感受是什么？
2. 您对本期的赠品满意吗？
3. 说说您对本期特企与特稿的看法吧。
4. 请详细评述本期攻略与研究的优劣。
5. 您觉得本期的Gamehalo如何？
6. 新年在即，UCG合刊计划即将再次启动，对于这次的"UCG合刊年鉴"您有何优秀的建议或创意？

11B互动信箱送礼名单

获得iDS的读者

上海	[illegible]	广州	江志杭	重庆	苗 [illegible]	广西	[illegible]兴	[illegible]
宁波	蔡 [illegible]	上海	[illegible]	沈阳	[illegible]	普宁	许[illegible]	134****4183
上海	[illegible]	上海	[illegible]亚	武汉	倪 昭	南宁	许宇[illegible]	134****2694
扬州	成 佳	上海	李 [illegible]	成都	欧阳[illegible]	上海	薛 [illegible]	135****1482
昆明	程 [illegible]	长沙	李[illegible]	上海	[illegible]	北京	杨 [illegible]	135****5568
天津	丁 弘	太原	李 [illegible]	宁波	[illegible]	成都	[illegible]成	135****7929
绍兴	[illegible]	无锡	李 阳	长春	[illegible]	上海	姚心宇	135****9607
[illegible]	[illegible]	上海	李[illegible]	广州	沈明[illegible]	贵阳	叶[illegible]	138****3718
湖北	[illegible]	[illegible]	[illegible]	北京	宋浩飞	南京	余复兴	136****4560
[illegible]	甘[illegible]	[illegible]	[illegible]	南宁	苏[illegible]	[illegible]	张[illegible]	137****3011
上海	[illegible]	杭州	梁 良	福州	孙 [illegible]	昆明	张[illegible]	137****6168
[illegible]	[illegible]	[illegible]	刘[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	张 宇	[illegible]
西安	[illegible]	广州	刘 [illegible]	[illegible]	[illegible]	宁波	张 [illegible]	[illegible]
桂林	[illegible]	上海	刘[illegible]	丹东	王 [illegible]	[illegible]	赵 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	刘[illegible]	[illegible]	王 [illegible]	[illegible]	赵[illegible]	[illegible]
天津	[illegible]	[illegible]	刘 [illegible]	北京	[illegible]	郑州	[illegible]	[illegible]
泸州	[illegible]	武汉	罗 [illegible]	青岛	王 [illegible]	西安	周 [illegible]	139****1818
[illegible]	[illegible]	[illegible]	马天[illegible]	海口	谢[illegible]	[illegible]	周 文	139****7309
惠东	黄仲宏	北京	马[illegible]	北京	谢[illegible]	蚌埠	周 [illegible]	139****4289
上海	[illegible]	上海	毛志刚	南宁	谢[illegible]	包头	[illegible]	139****3985

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

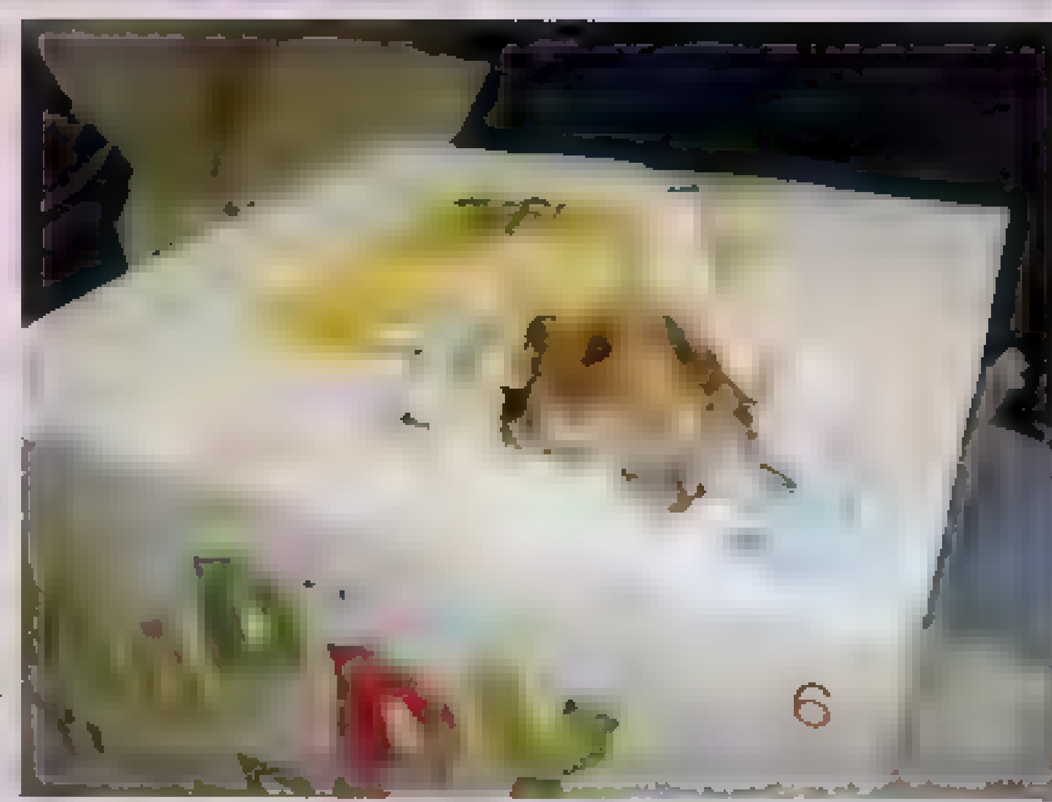
读编往来

UCG的全体小编们来回答读者来信序言

栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆下期就可以玩到X360了！编辑部上下早已摩拳擦掌，做好了万全的准备。X360游戏现在都已出了好几款了，只是机器还得等到11月20日之后才会上世，你说这些厂商这么急是为了啥。更邪的是《死或生4》居然冒天下之大不韪，不但不提前发售，反而延到了12月1日Tecmo，算你狠。下期将会为大家献上最权威的X360发售特辑，大家千万不要错过！



☆现在的游戏厂商越来越重视北美市场。像最近的《生化危机4》、《灵魂能力Ⅲ》乃至X360都是先发售美版，和以往日本优先的情况大相径庭。事实上现在美日版游戏之间的差距越来越小，喜欢日版游戏的人也应该去尝试一下。这期杂志为大家准备了多款美版游戏的攻略，希望大家喜欢。

☆levelup.cn的二手区开放了！经常去逛二手区的话，能够淘到很多中意的宝贝哦！如果你手上有一些不会再玩的游戏周边，拿到二手区叫卖的话或许还能卖个不错的价钱。如果对方有你感兴趣的东西而你又没钱买的话，还可以采用交换的方法。有这方面需求的人不妨去看看。

☆转眼间就到12月B了，《游戏机实用技术》又成长了一岁。就让我们以X360的上市作为2006年的开始吧！^_^

本期编辑部流行游戏

当红流行游戏	人数	小编名
灵魂能力Ⅲ	5人	纱迦、沙罗、胜负师、GOUKI、卡伦
恶魔城 暗黑的诅咒	3人	阿修罗、邪魔天使、十六夜
金刚	3人	多边形、GOUKI、阿迪
WE9	3人	多边形、D·S、阿迪

《灵魂能力Ⅲ》在编辑部内的走势依然强劲！纱迦和沙罗经常在下班后饭也不吃就在电视机前正襟危坐、苦战到深夜12点半才收手。《恶魔城 暗黑的诅咒》则意外地只有3人接触，和PS2上的前一作推出时的情景形成巨大反差，看来3D化后的《恶魔城》在失去新鲜感之后必须加强其他方面才能持续吸引玩家。育碧的年底大作《金刚》也凭借题材优势吸引了3位影迷捧场，当然游戏素质也是不容小觑的。

本期的宝物

相信很多人已经玩过了欧版或美版的《生化危机4》PS2版。日版要到11月底才会在日本发售，作为三大版本中最晚登场的版本，日版的先着购入特典可谓相当超值！所谓先着购入特典，是指尽早购买游戏的话就可以拿到的赠品，如果你不及时出手的话可就没有了。现在《生化危机4》在日本的预约情况一般，应该是比较充足的。

《生化危机4》的先着购入特典是游戏中登场的4把手枪的金属模型，比例为1：5。这4把手枪分别是HANDGUN、BLACK TAIL、RED 9以及PUNISHER，玩家将随机获得其中的一款。这些枪模都将放在包装精美的盒子里，如果你打开盒子后发现了一枚金蛋，那么你就发了！因为获得金蛋的玩家与日本Capcom联系后，便可以获得全部的4款枪模！



编辑部半月谈

☆一天下午，众编在外就餐。沙罗要了一碗四川担担面，没想到还未动筷，便从面中跳出一只虫子。沙罗●※△◎，纱迦一旁偷笑。没想到纱迦点的餐送上来之后，里面的鸡肉竟然已经腐烂发臭。真是“六月债，还得快”啊！

★最近编辑部一到晚上，不是战《灵魂能力》，就是战《罪恶装备》。这天轮到《罪恶装备》，从来不玩此游戏的阿迪在一旁观战，惊奇地发现主人公KY使出↓↙←+K时口中会念“雷光蛤蟆”(音译)。于是众人只要一见到此招便会立刻配音，令对战的双方丧失了战斗力。

☆由“雷光蛤蟆”事件众编联想到游戏中容易听错的台词，以下是经过众编认真评比之后精选出来的几条。

大众奖：把《街头霸王Ⅱ》完美获胜后的“PERFECT”听成“一百五”。

幽默奖：把《侍魂》里服部半藏的名字“HATTORI HANZO”听成“好大的胖子哟！”

荒诞奖：把《真·三国无双2》里击败敌将后的台词“敌将！讨ち取ったり！(TEKISYOU UCHITOTTARI)”听成“敌将！我是曹查理！”

理解奖：把《真侍魂》里加尔福特放狗时的台词“GO！PUPPY！”听成“狗！那里！”

★某编深夜致电老编：“请问您怎么没把这个月的奖金汇入我的卡中？我现在一分钱都没有了！”老编迷迷糊糊地从床上爬起来，心里正在琢磨这是怎么一回事，又接到了此编的来电：“不好意思，我刚才想起来了，卡里的钱我已经全部取出来了。没事了，您睡吧！”老编●※△◎。第二天啊第二天……

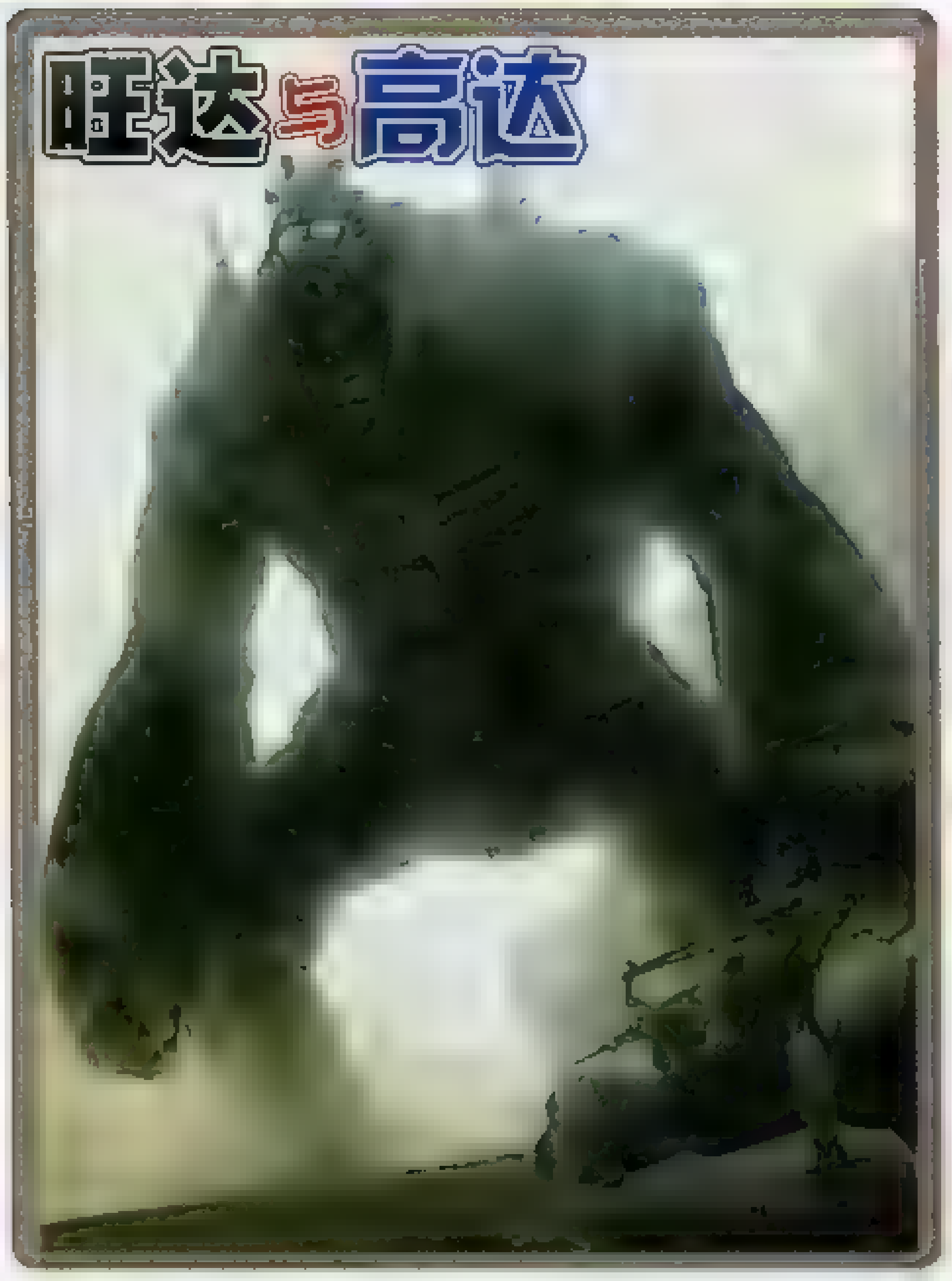
邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第107～108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期、总第139～141期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931·8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

旺达与高达



天津 郭军：给多边形一个小建议，就是坚持每天早晚用盐水刷牙。虽然不能祛火，但能有效预防口腔溃疡和牙龈肿痛等口腔问题。不过要想不上火，就得多喝水、多吃水果蔬菜、少熬夜。还有啊，不知道多边形吸不吸烟，反正出现口腔问题后就不要吸了，不然只会加重病情的。健康提示完毕。

呵呵，关于抽烟这点请各位读者放心。目前在“小编寄语”中露脸的14位小编中，仅有一人有抽烟的习惯。至于此人是谁，有兴趣的人不妨猜上一猜。

玉林 吕川林：我有一个刚上初三的弟弟，也十分喜欢玩TV GAME，但他最近特别沉迷于游戏中，有时还逃课出去玩。他明年就要中考了，我多少有点为他担心，怕他走上邪路(好像说得严重了点)。我曾劝过他，可是效果并不是很好，如果各位有什么高招的话，不妨指点小生一二，在此感激不尽。

面对这种情况，大家估计都很头疼，不过在你劝导弟弟之前，先理清头绪，究竟是他真的十分喜欢玩游戏，还是家里不准他玩游戏后出现的逆反情绪，再对症下药，前者可以带他多参加一些其他活动，后者你可以和他的父亲谈谈，这会比你一味地劝说有效得多哟。

南昌 张磊：你们要是不做《最终幻想Ⅳ·Ⅴ·Ⅵ》的攻略，我就唆使我们全学校的人再也不买你们的书啦！

这大概就是看完上期杂志的《永不终结的最终幻想》后留下的后遗症吧！不过请放心吧，像《FF》这样的作品我们是不会放弃的。

上海 瞿秋丰：最近发现《真·三国无双4 猛将传》的修罗模式真是很好玩哦，我的同伴全是女性：孙尚香，甄姬，大乔，小乔，星彩，貂蝉。呃……要问我是如何收齐的？嘿嘿，既然纱迦可以强夺宝物库，那么我袭击落单女性也很合理吧！

嗯，看来“酒池肉林王”的通关称号已经被这位朋友预定了呀……搞不好通关后角色脑门还得被盖一章，上书二字：“色狼”。

纱迦……你这“无双总帅”都教了人家什么啊……

……这里是哪里？我是谁？

达州 136XXXX6821：抽空玩了《战神》，确实是好游戏啊。不过感觉游戏的限制等级一定不低，太血腥了。可是好像只见到众编说他好，不见说此游戏的让令人群哦！

请留心我们的信息栏，里面可是会注明每个游戏所对应的年龄层的。另外在发售表的新作推介里更是写得清清楚楚哦！

天津 丁弘：下期介绍X360主机性能时，可不可以采用编辑对话的形式？建议选用胜负师和雨滴，这样就又可以看到“胜嫂飞踢”了。－ －+

……如果我告诉你，胜嫂最近貌似对《生化危机4》里的电锯很感兴趣呢？

福州 137XXXX9266：老实坦白！用狙击枪看阿什莉裙底的好主意是不是你想的！不要躲了，说你呢D·S，你以为挖个坑把脸埋起来就认不出你啦！埋得了你的脸埋不了你H的思想！

这位读者请息怒，证据什么的咱就不提了，给你讲个笑话吧。有位《生化危机4》玩家有一手过硬的狙击本领，听说这个方法之后，立刻进入游戏开着狙击镜，观察了阿什莉好久。看完之后习惯性地按了一下×键……

成都 周祖凤：每次当我从书亭入手UCG后，都会有几个男生惊异地看着我；当我坐在座位上看UCG的时候，几个MM跑过来，饶有兴趣地翻我的书，但当我把书的封面给她们看的时候，她们就向我投来鄙视的眼光，而且书亭的BOSS老问我：其他女生都买《Easy》或《当代歌坛》，为什么我买UCG？……在很多人眼里，女生就要有女生的样子，要乖巧，要文静，但我偏偏不是，甚至被班主任骂成“一点都不像个女生”。看来，国人几十年来思想上的封建始终没有瓦解，可悲！

小妹妹别难过，你看，连雨滴不都过得好好的么。^^

……关我啥事！－ －#

广州 135XXXX8454：最近惊闻雨滴MM正在接受熬夜特训，颇觉心疼(大家不要起飞脚啊)。据我所知晚上10点到凌晨2点之间是恢复组织器官的黄金时间，在这段时间的睡眠我们称为美容觉。不睡好皮肤又怎么会漂亮呢？“睡美人”就是这个道理。工作是重要，但身体健康才是第一啊！(BY 正在学营养和美容的油细鸡饭。)

头一次听说这个道理啊，那也就是说雨滴每天睡4个小时就够了？明白了！

一阵风：想问一下，PS2上元气那个《战神》号称战场上有65535个人，我经常看到65535这个数字，想问一下这究竟代表着什么？

65535是16进制下4位数的最大表示数字(不含正负号)。16进制的0000～FFFF换为十进制0～65535。对于学计算机专业的人来说，65535这个数字应该很熟悉吧。顺便说一句，很多RPG把255当成能力最高值也是一个道理。对于早期游戏机来说，65535是很难突破的。如果将某些数值修改到超过65535的话，会出现归零等不正常现象。不过对于PS2来说，这已经不是问题了。元气之所以要宣称65535这个数字，大概是当成噱头吧！

levelup.cn 佚名：生化4已玩了好几天，我每当晚上睡觉时总是觉得后面有人看我，怎么办？

建议治疗方案如下：先按下R2，然后回头朝下面开一枪(用刀亦可)，这个世界就清静了。

北京 孙宇：你们这次(11B)怎么又送美女海报？害得我们班的那群色狼再次哄抢，场面那叫一个“壮观”啊……正沉浸在痛苦之中时，班主任进来了，班里顿时安静下来。只见这个教语文的老头儿一个箭步跳上前来，拿着海报问是谁的，那群没良心的色狼竟然全指着我！于是我就被拉到办公室，老师把上次没收的合刊和这次的美女海报一同放到桌子上，严厉地说道：“上次我看见你订这本书的时候，发现里面全是女的照片(TGS的SHOWGIRL)就觉得不对劲，但当时没怎么说你，只是没收而已。这下好啊！你这次竟然变本加厉地开始传播起黄色图片了！你……”最后，我被数落长达两个小时之久。唉……无奈啊，命苦啊，为什么受伤的总是我？

听完你的叙述，我怎么觉得仿佛穿越时光隧道回到明清时期的私塾了呢？(笑)不过话说回来，只是一张旗袍版雷芳海报就被这位老先生斥为“黄色图片”，那下次咱们再送“《死或生》系列”泳装海报时您可得收好，否则恐怕就得被立地枪决了。

您的同学们也真够狠的……照《大话西游》中至尊宝的台词来形容就是：“没义气呀！”

北京 135XXXX8699：建议UCG价格改到10.00元。感觉有不少编辑多年前曾在武汉混过，要知道现在武汉公交基本没1块2的啦！多两毛实在没用，还不能丢，丢了违法。

要不你和你们那儿的老板说一下，让他多买一些大白兔奶糖，以后多出来的两毛就不用找了，找糖就行！你别笑，还真有不少地方都是这么做的哦。

邮购

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑(少量存货)、《掌机王SP》第12～20辑(第18辑少量存货)、《掌机王SP》第22～27辑，每辑定价均为12元。

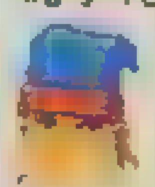
邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话，对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投递到，请及时与杂志社用电话或Email联系……

& 3DM-SM

恐龙有话说

福州 137XXXX9107：看了Gamehalo的《Capcom Fighting Jam》究极连技欣赏之后，真为那只恐龙鸣不平：为什么受伤的总是我？

绍兴 139XXXX5251：看了《Capcom Fighting Jam》究极连技欣赏，才知道恐龙是这样灭绝的。恐龙有话说，后果很严重！（长得剽悍不是偶的错，可你们不能因为我受力面积大，就拿俺猛“现”连续技吧？）



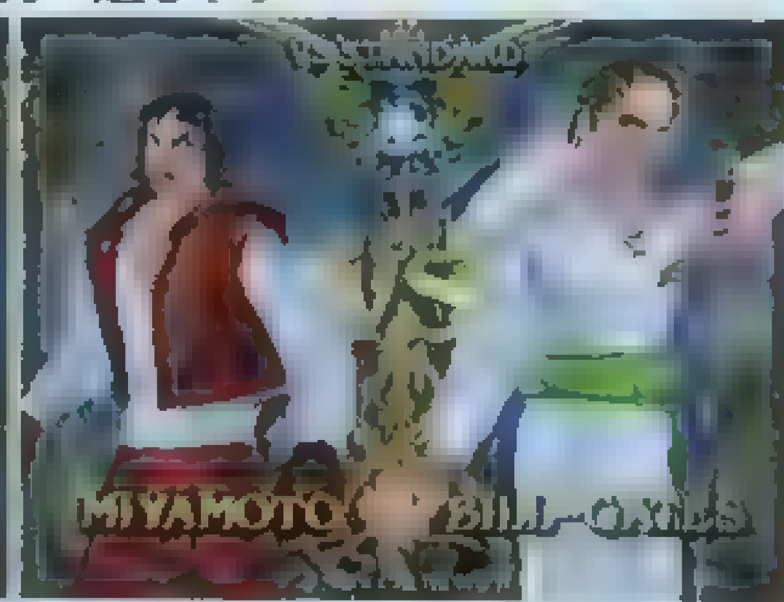
……但从技术角度来说的确如此啊，因为恐龙体积大，很多连续技只对他有效。不过我们早就料到会有一些热爱动物的读者来信抗议，因此早就留了一手——请大家再看一遍VCD，里面可没少恐龙扁人的场面啊！

趣味截图

《灵魂能力Ⅲ》的自创角色系统实在是太有趣了！光是看到这些角色的样子就已经令人捧腹了，更别说用这些角色去战斗啦！下面就为大家放几张比较有趣的图！（P.S.据说日版的自创角色系统和美版有些不同，看来是有必要再玩一遍了！）



▲野比太 VS 机器猫。



▲宫本猪 VS 比尔大门。



▲《DQⅧ》之杰西卡 VS 特罗迪。



▲黄金圣斗士 VS 青铜圣斗士。

邮购

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑（少量存货）、《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十四辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九辑、《游戏光环系列DVD》第十辑、《游戏光环系列DVD》第十一辑，定价12元；《传说无限 传说系列全书》（少量存货），定价25元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列 完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY》，定价28元；《XBOX专辑》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编730020。。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

来信之最

最具威胁的来信

湖南 杨晖：这次不中奖，我就去染头发，当坏小孩！

最佳来信开场白

cylly0072002：不管你是大编小编，能帮我的就是好编。

最具欺骗性的来信

上海读者：我很不满D·S，因为他总说“咱家雨滴”和别人乱拉关系。其实真相就是雨滴是我姐姐，现在她在外工作，我很想念她，请发张我姐姐雨滴的近照到我手机。

最寒的来信

138XXXX9289：本期（12月A）豪华攻略阵容可以用“怪物”这两个字来形容！排版错落有致，隐藏要素与基本操作一应俱全。尤其是《生化危机4》与《灵魂能力Ⅲ》的攻略！偶看完这两篇攻略后，不禁感叹：UCG小编的祖先真的是猴子吗？

最恐怖的来信

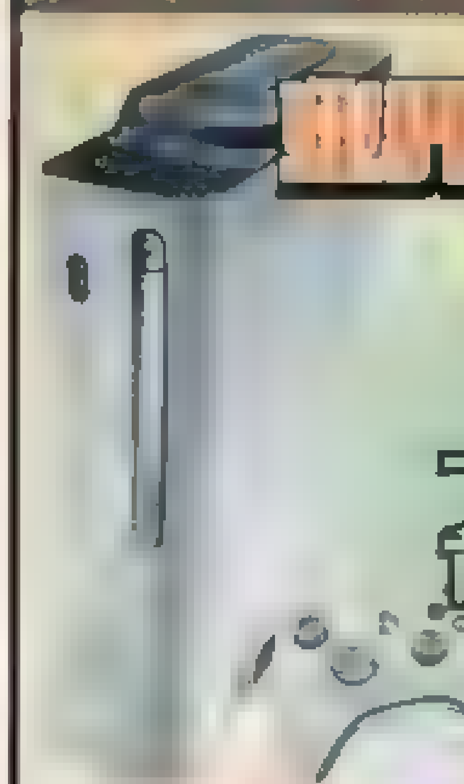
烟台 宋钊（医学院学生）：学医累，学医累，学医费用还真贵。细胞组织都要背，解剖杀人都要会。一手笔，一手刀，谁不服我谁残废。不怕僵尸不怕鬼，死人看多无所谓。长夜无妻伴尸睡，多吃人脑能开胃！

最悲惨的来信

铜陵读者：第140期封面不好！我妈看到了还以为是什么不良杂志，我不服气地拿给她看，结果忘了游戏杂志也算禁书……

下期预告

游戏机实用技术2006年1月A



一手实机测试报告
首发大作详细评述



刺猬阴影



机动战士高达
连合对扎夫特



J联盟胜利十一人9
亚洲冠军杯

Gamehalo

不容错过！

本期靓图推荐

不管Capcom发售PS2版《生化危机4》的动机是什么，能让只有PS2的人玩到这么优秀的作品本身就是一件功德无量的好事。这次为大家准备了6张《生化危机4》壁纸，绝对是各位“生化迷”不可错过的东西！

下载地址是：http://items.levelup.cn/lvupnpic/prince/re4.rar



短信妙语

对的时间，玩到错的游戏，是一场心伤；错的时间，玩到错的游戏，是一段荒唐；错的时间，看见对的游戏，是一声叹息。

——佳木斯 138XXXX7596

国王招亲，第一人一箭射穿公主头上的苹果，说：“I am 罗宾汉！”第二人射穿梨子说：“I am 后羿！”第三个人竟一箭将公主体内的寄生虫射死，说：“I am Leon！”

——佳木斯 138XXXX7596

生化四，一级棒，魅力无法挡。进村庄，闯教堂，老子来扫荡。村民教徒杀光光，鸡鸭牛鱼都不放，消灭通通都有赏，英雄救美我来上。BOSS统统上天堂，俺是大帅哥里昂。

——上海 139XXXX1610

在职众小编听令：YOU们必须在UCG陪我度过余生，再有谁敢擅离职守，小心我[illegible]拉登开飞机撞你们办公大楼

——辽台 137XXXX6360

虽然逐渐进入寒冷的冬天，但阳光育成计划成员的热情丝毫没有降低，来信中有人询问报名的截止时间，这里这里雨滴告诉大家，只要你觉得自己有能力，就可以写信报名参加阳光育成计划，它的大门一直都是敞开的！另外，上次阳光育成计划成员所附上的诗，其实是《零 刺青之声》的歌词，不知道你看出来了吗？

阳光留言地

——阳光育成计划成员温馨的家

游戏女生的游戏人生

上次阳光学园中提到的夜月姬一定让很多读者好奇吧？究竟一个以“游戏”为职业的“游戏MM”日常生活是怎样的？其他人又会怎么看待她们呢？这里夜月姬就提供了一些自己生活的小趣闻与大家分享。

我就读的班里包括我在内只有三个女生，整个游戏班的女生也才只有七个，比起影视动画班里一半女生相比，我们就成了游戏系里的“稀有动物”。上课时，女生自然就成了最“耀眼”的人，旷课啊，迟到啊，病假啊，老师一看人就能知道，当然老师们也都惊讶有学习游戏的女生存在，但是很奇怪的就是我们专业课的女老师占了一半，呵呵。

另外，要在一堆男生中能脱颖而出，自然要有一定的游戏功底才行。谈起《零》要面色不改，聊起《三国无双》要对历史倒背入流，玩起《KOF》要有“打败天下无敌手”的架势……至少别人邀请你去玩《CS》、《魔兽》时也不能成为被虐对象，同样谈起动漫界也必须知道最新情报和连载情况，总之要能融入游戏班中。不做一个“特别”的女生，大概也学不了游戏这个专业。

说到这里想到一个很有趣的故事，被同学拉去参加一个ＣＳ比赛。当时是六人报名五人比赛，我是硬被拉去占了第六个名额，跟着队伍练习了几天就去比赛了，还是属于那种很菜的菜鸟级，自然也就没想到要上场，除非有人发挥不行我想我才会上去凑热闹。比赛当天进了场地，我基本被所有的工作人员都往外请，理由都是同一个：“今天比赛，不营业，上网的请明天再来”。当然我队长很郁闷地说这是我的队员，工作人员都用见到怪物一样的眼神看我，而我则更郁闷地跟队伍进去了。不过到最后也没能上场，队友打得也不好，输了比赛。我当时更觉得世界不公平啊，为什么男生比赛就很正常，我进去就那么奇怪，不就一个《CS》嘛，女生就为什么不能玩了。大概在人们眼中就觉得女生就是玩玩网游啊，聊聊天等等啊，孰不知我当年在游戏厅拿小刀玩《生化》时，《CS》还没出来呢！）

学习这个专业，压力蛮大的，既有那种不想输给男生的压力，也有不想输给其他玩游戏女孩的压力。要让自己做到最好，要让自己不断去了解、熟悉游戏界，因为现在的自己，不再是一个单纯的玩家了，需要了解的东西太多太广，必须掌握的知识也在不断的增加中。懊悔自己没更多的时间去接触游戏，有太多的游戏都让自己给错过，实在觉得可惜，而现在又必须要为专业打好基础，玩游戏的时间也越来越少，真想回到上中学时那会儿，不要命了也要玩游戏！

阳光育成计划超级职务 之 编委篇

在阳光育成计划的构想中，UCG为众多学员准备了很多职务，力求让每个阳光育成计划成员都能够发挥自己所长。在这些职务中，有一个特殊的职务，获得这项职务之后，学员的名字将能够刊登在每期杂志的目录页上！这份职务就是编委！

一名合格的编委除了要密切关注自己居住的城市内关于UCG的各种情报，并且在第一时间内尽快反馈给杂志外，还必须认真阅读每期UCG杂志并指出内容上的错误、疏漏及需要改进的地方之外。目前我们已经在前来报名的阳光育成计划成员中开始挑选编委，近期即将公开编委名单。

为了让大家都积极地参与其中，编委是有任期的，我们初步把编委的任期定为半年。担任编委期间，同时还可以领取补贴，如果你有兴趣的话，随时可以来报名。

阳光留言板

最让人喘不过气的留言

各位UCG的小编你们好，我计划在3年后加入UCG，之所以需要3年是因为我目前刚刚开始学习日语3年左右应该可以达到所需的水平了吧!?

来，和我一起念最后那段话，不准念错不准有停顿不准喘气不准吸气不准一个字一个字地念……

最失意的留言

毕业在即，工作寻之。为某生计，东奔西跑。欲购UCG，翻开消遣。阳光计划，印入眼帘。当机心动，有点犹豫。但见雨滴，信心大增。游龄十一，大学本科。酷爱ACT，也爱FTG，虽爱RPG，但是不懂，STG我也喜欢，我的个性，最求完美。我的格言，让不可能成为可能。毕业在即，信件写之。为求生计，还请批准。英语不懂，日语略懂，韩语懂2句，一句‘什么’；一句‘我知道’。本知不知，望能培养。如无意外，明年6月。

所有留言中，这位阳光育成计划成员的个人介绍最具诗意，虽然是“打油诗”类型的……

最诡异的留言

安阳双树单刀，皓日不见双星，凝夜独望冷月，青山易揽孤芳，碧水难觅比鳞，长空四泪，广野无语。高木无视寒风，坚石但畏游云，霜雨可熄暗火，齐凿莫撼远冰，墨池铸剑，赤帝弑蛇。（以上讲述的是我的一次感情经历，每行一条信息，估计你们看不懂。）

雨滴未看懂，捧信问卡伦，卡伦曰：“他的感情信息我怎么可能看懂……”

一个普通玩家的游戏真情



来自云南的阿江学员别出心裁制作了一张图片来纪念陪伴他多年的PS2，其中字句流露出的真情，让经历过PS2时期的玩家无不感叹，这里雨滴就把阿江制作的这张“怀念PS2”放出来与大家欣赏。

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

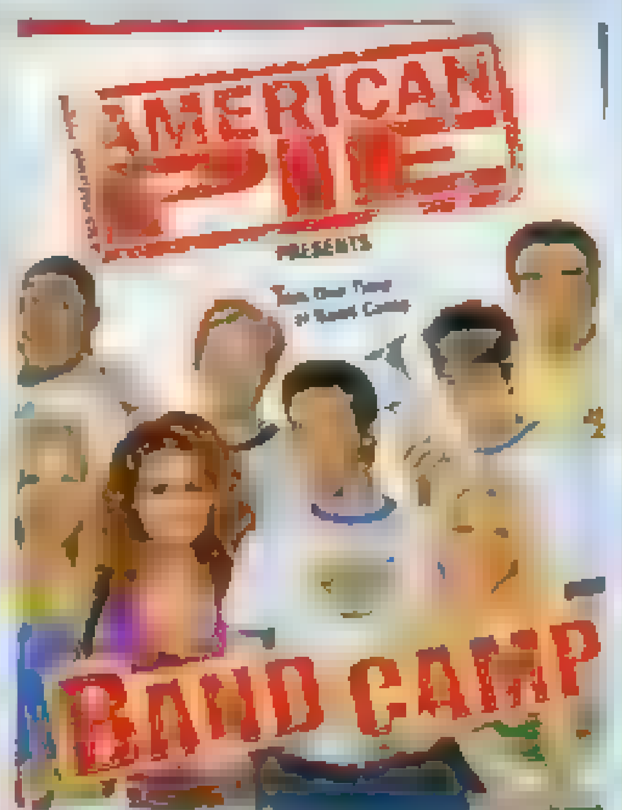


星夜



★《使命召唤2》(X360/PC版）果然是神作。在战场临场感方面堪称完美！自始至终绝无冷场。好久没玩过如此酣畅淋漓的游戏了。

★X360的首发居然是在沙漠里！微软的想象力实在让人钦佩啊！能够参加这样的首发活动对于所有玩家来说都是值得永远铭记的经历吧！



★在某人的影响下开始研究手纹，发现智能纹与生命纹起点相同，一段距离后才分开，表示内向、谨慎、考虑周详，智能线长度适中，代表非常聪明（*^_^*）。婚姻纹尾部分岔，表示容易分手……感情线长而且有分岔往下弯，据说代表着"舍一切为情牺牲"……

★抽空看了一遍《美国派4》，虽然没有当年的第一部那么经典，不过仍然是让人笑破肚皮。结果被隔壁屋的某编批评"笑声极其猥琐"（-_-！）

[illegible]



◇周末在KFC吃快餐，碰见两个年幼的少女，从校服上看是初中生，但见二女落座后……

女孩A：(从书包里取出一个钱包，其中俨然厚厚一叠100元大钞，她取出一张给女孩B）你去买吧，随便买点。

女孩B：不，你去。

（二女相互推让半天，女孩A不耐烦了。）

女孩A：你去买，剩下的都给你了。

女孩B：（撇撇嘴，从桌子上拿起那张100元人民币）那好吧。

（女孩B买了一些汉堡和烤翅，回来坐下，两人开始谈话。）

女孩A：……（前面听不清）告诉你，我发现他根本不爱我。

女孩B：……（听不清）

女孩A：我看见他跟别的女人在一起了。

女孩B：哪个女人啊？是跟我们一样的，还是大人？

女孩A：……（前面听不清）反正不是我们学校的。哼！我讨厌他……

女孩B：我告诉你吧，他也没爱过我，他现在……（听不清），不就是有几个臭钱嘛……

（两人开始密语，边说边吃快餐。）

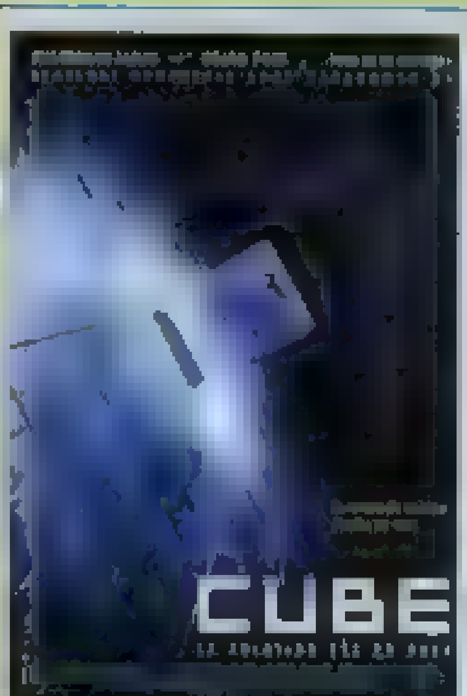
女孩B：你妈昨天到我们家里问你考试成绩了。

女孩A：哎呀，你怎么这么烦呀……

（后略）

◇其实我倒觉得，当初做学生时，把分数看得比命还重要；如今当编辑，让编杂志占据了全部的生活；每个人都面临着那个阶段生活的压力，人总是逃不出一个圈子，一种束缚。

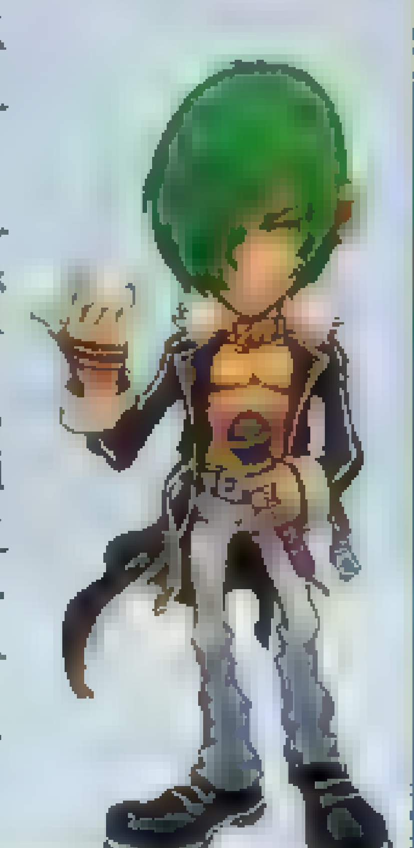
D·S



▲作为1997年多伦多影展新锐影片奖得主，本片在国内的认知度似乎并不很高 可惜……

〓《生化危机4》持续中毒中……终于将EASY难度通了关，但事后却发现这个难度漏了N多要素，譬如小狗花园、盔甲骑士三人众等……看来只好借着新入手的美版重新开始NORMAL难度的历程了，路漫漫其修远兮啊……

〓最近的"禽流感"已经使众编成了惊弓之鸟，吃饭时凡是带翅膀的生物均不敢去碰。就连多边形每逢周末约大伙去吃KFC时的问话也从"谁想和我去吃KFC？"变成了"谁敢和我去吃KFC？"—v—b

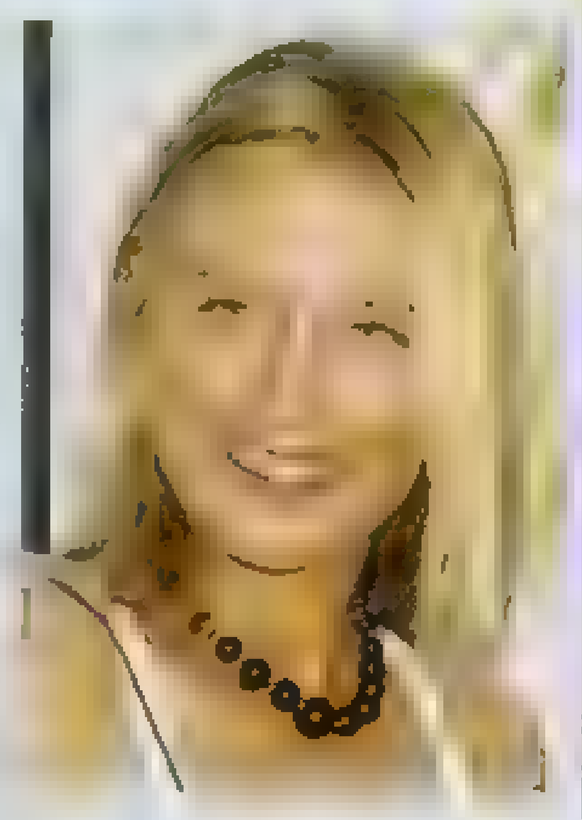


〓推荐一部经典科幻电影：《异次元杀阵》(《Cube》，1997)。想象一下，当你一觉醒来，发现身处在一座立方体的迷宫中，这里没有任何时间或空间上的概念，上下四周每面墙上都有一个铁门。你必须逃出去，但每扇门后却又是另一个相同的立方体房间，而且这些出口中只有一个是安全的，其他的则布满了致命的机关……如果你身临其中，该怎么办呢？整部电影只有七个演员，一个场景，但却环环相扣地充满着无限的悬念。如果这个令人拍案叫绝的创意能够融入到游戏中的话，又将会是怎样的情景呢？真是令人期待啊……

[illegible]



1.11月13日凌晨的英格兰与阿根廷的比赛，是我今年以来为数不多的真正有机会静下心去认真看的比赛。想起以前周六、周日在家中的时候，一个快乐的晚上连看四五场球赛的日子，人生总是要有所取舍的。根据比赛的内容写了一篇数百字的评论发在Lvup的WE区，期待有兴趣的朋友一起讨论。



2.放假回家的时候正好参加了一场室内球赛，自己逞强穿SG类型的鞋打室内木地板，结果……准备还是来一双正规一点的吧。Nike的Tiempo Natural IC不错，颜色看起来很舒服。

★一直以来都在放足球的图片，这次改放一下别的。大家能猜出来图中的女生是谁吗？

[illegible]



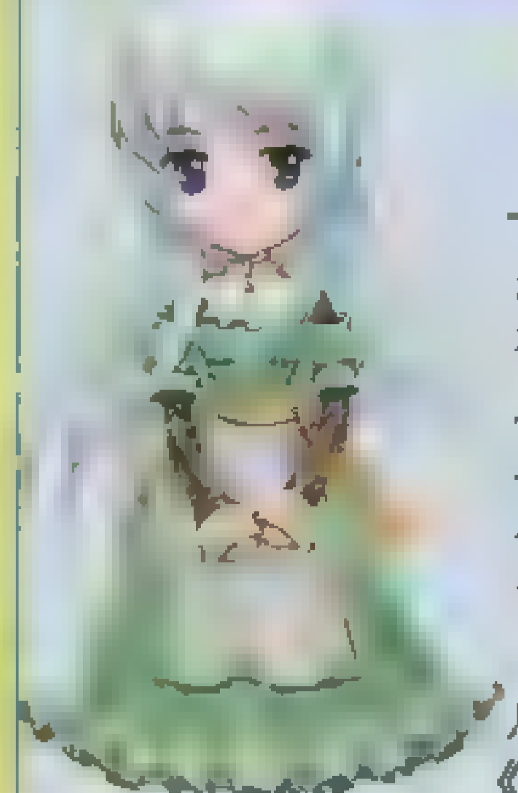
◆第一次给模型涂装宣告失败。由于底没有打好，在涂色时发生了起泡、不匀的惨剧，而且在涂装完主色之后气罐就宣告没气，导致其他涂料只能手涂，真是欲哭无泪啊！

◆《角斗士》的3DVD版也顺利入手，虽然加长的情节不过十几分钟，但对于我这个拉塞尔FAN来说已经足够了。

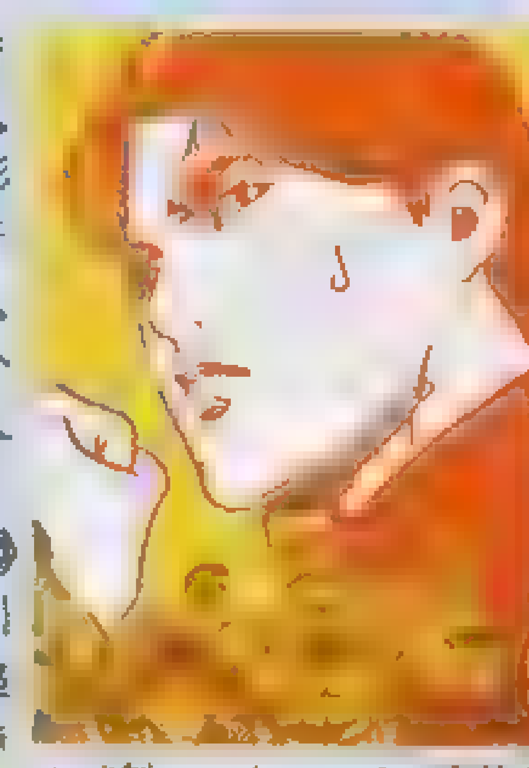


◆在看了美版《DQVIII》中附送的《FF XII》的战斗画面后对《FF XII》更期待了，这代的战斗对我的吸引力无疑是致命的。当然，游戏中的巴修将军更是萌到死！（\^o^/）

雨滴



※ 发现一部很强的动画片——《魁！！クロマティ高校》，无厘头的程度和星爷早期的电影有得拼，而且里面男主角的配音居然是克劳德的声优樱井孝宏，真让人感叹声音的多变性。另外要说的就是，这动画貌似有真人电影版？！



▲《魁！！クロマティ高校》讲述了一群可爱不良少年的高校生活。

※ 继集智屏的《流星花园》后，日本也推出了自己的偶像剧《流星花园》，传说中F4的那个超级富家公子道明寺司是由日本组合"岚"中的松本润饰演……莫明寒了一下之后发现，这部日剧在日本的收视率还不错？

※ 最近迷失在《Matrix》之中，再次发现这真是一部伟大的影片！就连不少容易忽略的细节都包含了哲学思想。

卡伦



★08奥运的吉祥物总算是尘埃落定，虽然在答案揭晓的前一天，卡伦就通过某种途径得知了此次当选的究竟是什么，但当那五个小东西实际出现在我面前时还是将我震住了……上吧，奥运五人战队！以奥林匹斯的力量扫尽这世间一切的邪恶势力！

◆"该是你的就是你的，不是你的求也求不来。"

现在看到这句话就觉得不爽。机会不是从天上掉下来盯准了你砸的，自己不去努力争取却在那里哀叹时运不济，这算什么？

"与其不做后悔，倒不如做了后悔。"

这才是我信守的原则。

GOUKI



●[关于我家狗狗的追踪报道]经过半个多月的磨合，我家那只狗总算是有点上路了，起码你叫它，它会用那双圆滑滑的黑眼睛看着你，然后视心情决定是不是叭嗒叭嗒走过来。除了"矜持"之外，我还发现它居然对食物没有一只狗应该有的本能的欲望，狗粮是基本上不吃，我妈把它抱起来像喂孩子一样又是哄又是劝，才好歹吃了一粒（真的是一粒！）——那它吃什么？爱吃猪肝，而且要先弄熟，然后放在微波炉里加热到香味四溢的程度，才会吃！冷的是绝不会吃的……



▲不知道有没有人敢和这样的阿根廷10号抢球……

●英阿大战……啥也别说了。但我听说欧文攻入最后一球的时候，阿迪和卡伦兴奋地跳了起来……世界杯上见吧。

●终于找到一个网站，看了《超人前传》的剧情概要——这剧集实在是看不下去了，一是没时间，二也是因为太套路化了点儿，还不如看《X档案》呢。但文章结尾又说从第四季开始，"剧情变得有趣起来"，而且"超女"路易斯的加盟也是蛮有吸引力的……怎么办？

●下期杂志即将迎来第一台次世代主机X360，别的不说了，到时见！

阿修罗



哑然失笑：掌机上第一款有语音的《机战》的特色系统居然有"关闭语音"这一条……现在只期望早些捱到《MXP》发售，这样很快也就能进入《机战》15周年、等到原创新作的公布了！

2008北京奥运吉祥物公布，总体来说还是比较讨喜的！不过对于阿修罗来说，这样的造型完全就是五色熊猫万能侠战队么！

本来这一期当中是要休年假的，结果花了2天时间给某人帮忙，又把剩下的时间花在了《恶魔城》攻略上……放年假还这么忙的人大概我是第一个吧……



▲还是《恶灵05》的字文 上次向左 这次向右！

早上起床的时候突然发现，这身衣服已经从5月穿到了11月了。再次感叹：真省钱！

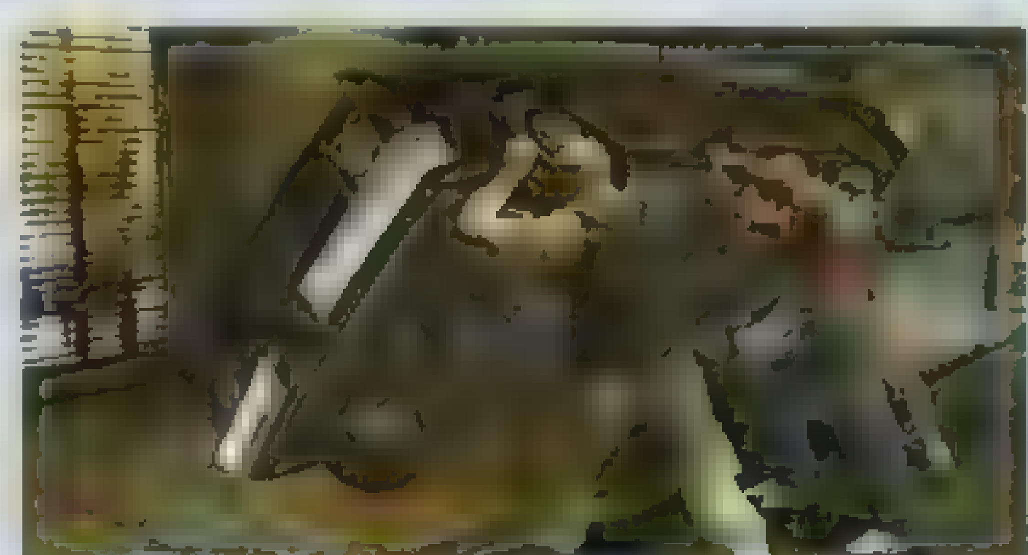
胜负师



Ⅰ休息日与女友一同逛闹市，到吃饭时间时刚好来到一家特色点心店，店内座无虚席，店外排起了长龙。附近的几家餐馆却都还有空座，但并不见排队的人挪步前往。胜负师心想此点心店必有过人之处，于是领了号牌耐心等待。被饥饿折磨了一个多小时后，终于尝到了该店的几道招牌菜。但是……如果招牌菜都可以做到砸招牌的程度，那其他菜的水准就可想而知了。再看看其他顾客，有不少是高兴而来，败兴而归，此店随即被列入胜负师的饮食黑名单。

Ⅱ所谓以小见大，从众心理和羊群效应的道理很多人都明白，但上面这类事情却经常在我们身边或干脆在自己身上发生。有时还是应该多相信一下自己的直觉，随大流未必就是正确的选择。

Ⅲ本期震撼推荐：胜负师算是位杜琪峰FAN，当然不会错过《龙城岁月》（港版名为《黑社会》），尽管事先已经知道自己看的是删节版，也为国语版幼稚的结尾而感到不爽，但这部杜氏风格的黑帮文艺品还是给我留下了超越《无间道》的深刻印象。如果可能的话，各位还是尽量看港版吧！

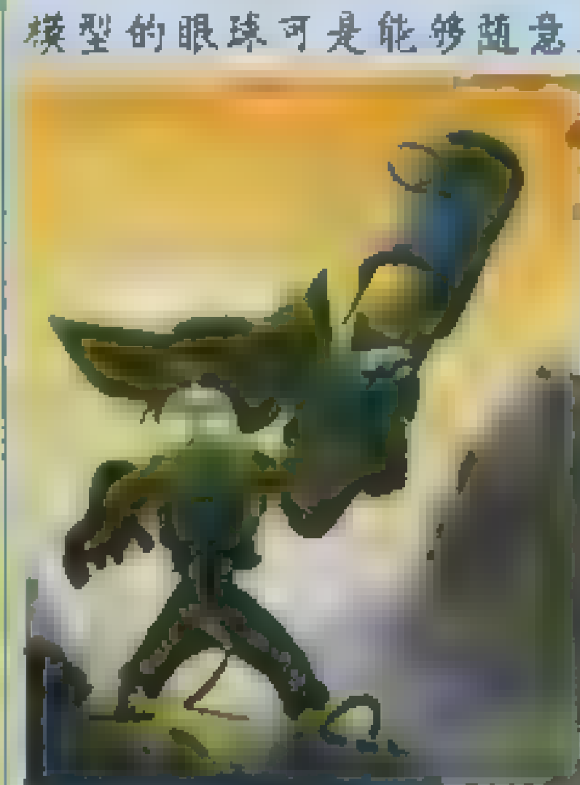


▲写《君临都市》评论时找到了这么张游戏中并没有出现过的画面，这算不算是官方的恶搞呢？

猫太



◎想不到上次在日本买回来送给阿修罗的Keroro军曹模型在国内已经能买到了，于是自己也买了比较喜欢的Giroro伍长回来装，嘿嘿！这款模型的眼珠可是能够随意更换的哦，太神奇了！



▲瑞奇与叮当，请继续加油维护银河的和平吧！

◎这个月一共有两款索尼克的相关游戏推出啊……这教我怎么办呢？（看了看那"枯瘦如柴"的钱包，我哭！）幸好15号推出的《刺猬阴影》是美版，不然就真完蛋了。

◎这期写了一篇关于《瑞奇：死锁》的研究补遗，填补一下上一期没机会制作攻略的怨念。希望大家能继续支持这个系列的作品哦！

◎发现现在钱包里已经有一堆卡了，医疗保险卡、银行卡、门卡、门诊卡、会员卡……以后相信钱包里只有卡片，都不需要纸币了。

阿岩



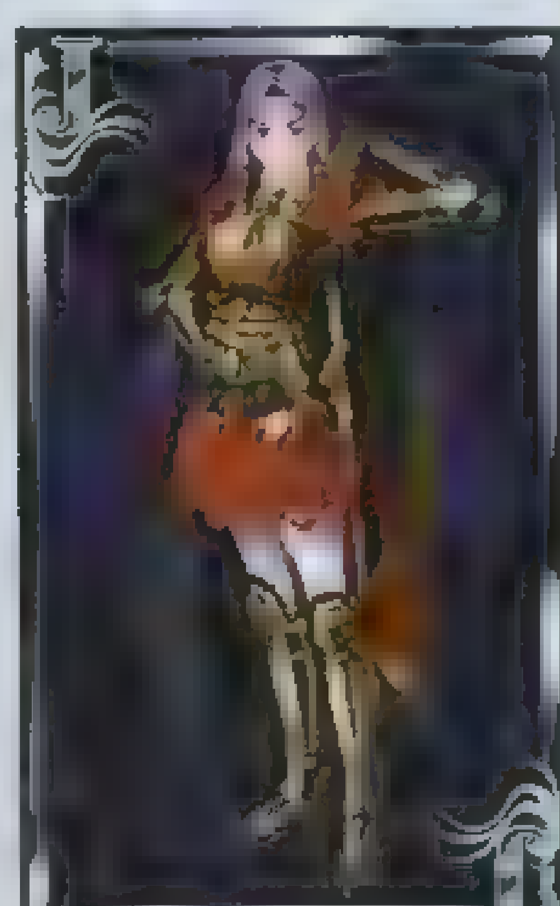
前些日子和朋友们谈天说地，不知不觉地就提到了FC上的老游戏。《吞食天地》、《松鼠大战》、《七宝奇谋》什么的，一说起来便停不下来。不由得怀念起当年的"美好"时光——1990年母亲从海南省带回《超级魂斗罗》、《双截龙Ⅱ》、《忍者神龟》三合一，在数年之后借给同学；（中间数年省略……）1995年夏天购买《龙珠Z》、《龙珠ZⅡ》、《龙珠ZⅢ》、《龙珠Z外传》四合一（绝对神卡！），次年受到商场营业员的欺骗，将该卡+20元人民币的代价换了一盘经常丢失记录的中文版《荆轲新传》（这可能是我自有游戏生涯中最后悔的一件事，虽然《荆轲新传》被我用5号电池盒改造，能够正常保存进度，但游戏素质导致我至今未穿）……从最初到最末，从《DQⅢ》、《DQⅣ》再到《FFⅠ～Ⅲ》，没有一盘FC卡在我家里保留下来，全部"不翼而飞"……虽然结果如此凄惨，但我恐怕永远也不会忘记，某天晚上在外婆家我手捧着五六盘FC卡（里面至少有两盘卡是超级弱智的游戏）兴奋了一夜的那一刻。或许那正是自己，还留有一颗游戏心的最佳证明。

纱迦



☆很少与大家聊动画，因为自己看的动画实在太少。10月借着合刊做完之后的短暂假期，一口气看了12部十月新番动画。不过现在又忙起来了，再加上有些素质实在不咋的，所以只剩下这4部还在跟着看：《木星领航员》、《冰上万花筒》、《舞乙HiME》、《蔷薇少女 梦见》。不知算不算随大流呢？（笑）

☆编辑部所在的城市终于冷起来了，这真是一件好事啊，让我在春节回家前有过"预冷"。去年回家后开机玩游戏，不到十分钟就冷得够呛了……等等，不是都说地球在变暖吗，我怎么记得我刚到编辑部那年的元旦是穿着夏装和ACE飞行员他们逛街的呢？（谜）



▲一直很想在《灵魂能力Ⅲ》里造一个骑士，不过很多部件都不全……（泪）

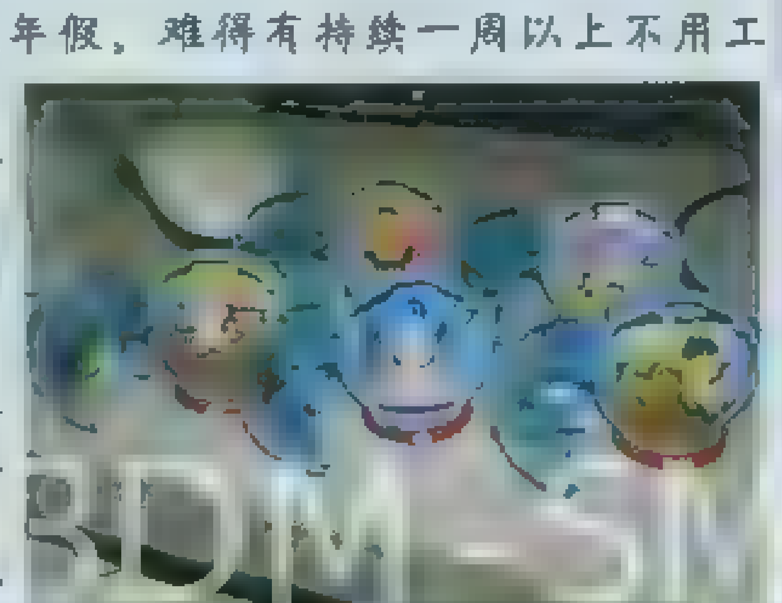
☆《灵魂能力Ⅲ》的自创角色除了可以任意编排服装之外，全新的动作设计也是令人着迷的地方。目前练了舞者和角斗士，这两个职业都有非常独特的技巧，虽然没什么强力的连续技，但也相当有趣。日版快出吧！（急）

多边形



○关于2008北京奥运会的吉祥物，我想借用童话大王郑渊洁的评语："我的第一个女朋友是别人介绍的，之前别人形容的特好，结果见了，很失望。但没别的女孩，只有将就着相处，处久了感觉也挺好。"

△前段时间休了一次年假，难得有持续一周以上不用工作，在家休息得发慌了（笑）。原本想好好地恶补一下游戏功课，却发现自己最想做的事情是睡觉……ZZzzz



□无意中入手了一套梦幻A梦的扭蛋，虽然价格不菲，但是做工很精细哦！

×对《金刚》上映档期因某"国产大片"而无限期延迟表示强烈的愤慨和抗议！

游戏立方 GAME³

Vol:091

客座主持：胜负师 E-mail: Game3@ucg.com.cn

转眼间2005年已进入尾声，立方也与UCG的其他栏目一样，在酝酿新一年的改版计划，下期开始除了版式会进行调整外，还会陆续加入一些全新的尝试性版块，力求使游戏立方进一步升级，到时还要请各位读者多多配合，提出必要的意见和建议，让我们能及时调整栏目结构。当然，这一期的立方也不含糊，多边共享中有SOUL介绍的彼得大导演，又会有新小编十六夜为大家带来的新鲜秘密花园，而前一阵大受好评的PSP个人软件报道，经过了数期的积累，又会更新更多各位PSP玩家感兴趣的内容，绝对不容错过！

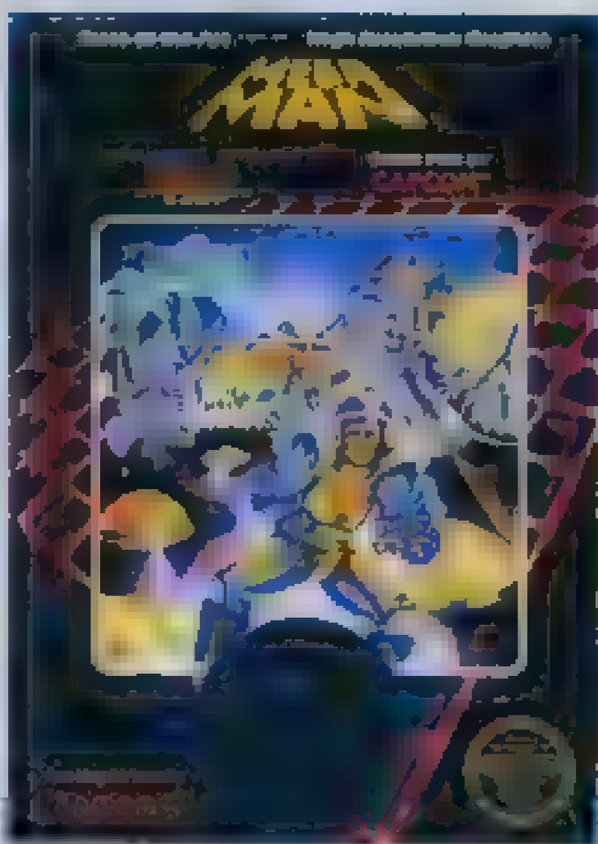
多边共享区

ENTER THE GAME

令人发指的《洛克人》美版封面

对不起！

我是来倒大家胃口的！希望大家看到这里的时候还没吃早饭、中饭或晚饭吧！





“《洛克人》系列”是Capcom的招牌游戏之一，游戏的主角，可爱的洛克人也已经成为Capcom的吉祥物之一。但任何事物在其初期，都有着不为人知的一面……是的，下面大家看到的这两张让人感觉有点反胃的游戏封面就是FC美版《洛克人》初代和二代的游戏封面……且不说封面上的洛克人和游戏中的差得何止十万八千里，仅仅只是就“封面论封面”，如果不是头上还顶着个“MEGA MAN”，起码我肯定会以为这是哪个玩家的恶搞同人画……难道那个年代的老美玩家就这种审美标准？三个字——我不信！你呢？【GOUKI 提供】

《梦幻模拟战》系列有望重生？



1998年6月18日，《梦幻模拟战Ⅴ》在SS上的登场也同时宣告了这一系列的终结。在本作的结尾画面中，圣剑兰古利萨在清澈的湖水中留下了断裂的影子，我们也从此遗憾地告别了这个曾为我们带来无数欢乐的系列。一晃眼，7年已经过去了，正当人们已经差不多将其淡忘时，Atlus忽然在“《梦幻骑士》系列”的官方网站上进行了一个调查。调查的题目是“以下几个选项中你最希望得到的软件是什么？”，选项分别是：①梦幻骑士Ⅴ ②キャリア小组的新RPG ③キャリア小组的新S·RPG ④《梦幻骑士》一代的PS2重制版 ⑤《梦★模★战》系列复活 ⑥OVA动画系列化 ⑦其他。

虽然说第五个选项是遮遮掩掩的，但相信所有人都明白Atlus指的那个系列是什么。如果各位希望再度玩到这个系列的话，就请为《梦幻模拟战》投上一票吧！（投票地址：https://www.sslp.jp/growlanser-chronicle/enquete/exec.cgi）【卡伦 提供】

Gackt再度现身游戏世界



▲新闻发布会上的Gackt与其在游戏中的服装。

2005年11月3日，Square Enix公司在东京的新闻发布会上公布了其年末A·RPG动作《地狱犬的挽歌-最终幻想Ⅶ-》的一系列情报，其中最令人惊讶的莫过于Gackt的闪电现身了！这位日本著名的视觉系艺人不但为该作创作了主题曲《Redemption》和插曲《Longing》，还会在游戏中以真实形象登场。此外，游戏的音乐CD也将和游戏一起上市。不知Gackt的加盟能否为游戏聚拢更多FANS的期待与人气呢？让我们拭目以待！【D·S 提供】

Gackt小档案



简介：早期以视觉系乐队“Malice Mizer”主唱的身分出道，1999年脱队单飞。在同年5月推出了首张单曲《Mizerable》，获得了巨大成功，其出众的唱功和略带颓废味道的曲风受到了歌迷们的狂热追捧，再加上他那天生的帅气外表，很快便成为了日本各类综艺节目中的常客，星途就此一片灿烂。说到Gackt与游戏的“触电”方面，Taito公司五十周年纪念作品《武刃街》曾经邀请其担任男主角，在玩家当中反响不俗。

《灵魂能力Ⅲ》和松隆子



看到这个标题，我想很多人的第一反应都是：松隆子和《灵魂能力Ⅲ》有什么关系啊？其实，纱迦也不知道。大家先别慌着扔鸡蛋，请大家接着往下看—

PS2现在已经到了末期，一些破解高手已经发明了破解PS2游戏的方法。他们可以利用专业工具将游戏中的图片导出来，但这些图片一般都不大，所以没有什么实用价值。不过有时可以导出一些在游戏中没有出现过的图片，比如游戏原画、未使用图片等等。在某些游戏中，还会出现一些莫名其妙的图片。比如有人就从《第3次超级机器人大战α》的游戏中导出了好几张18禁PC游戏的壁纸，结果引发了多方猜想。（汗）

现在大家知道了吧，这张图片就是从《灵魂能力Ⅲ》的游戏中导出来的，（原图上就有SP49字样）至于松隆子和Namco有什么关系就不得而知了。哪位读者如果有“狗仔”精神的话，不妨自行探索哦！【纱迦 提供】

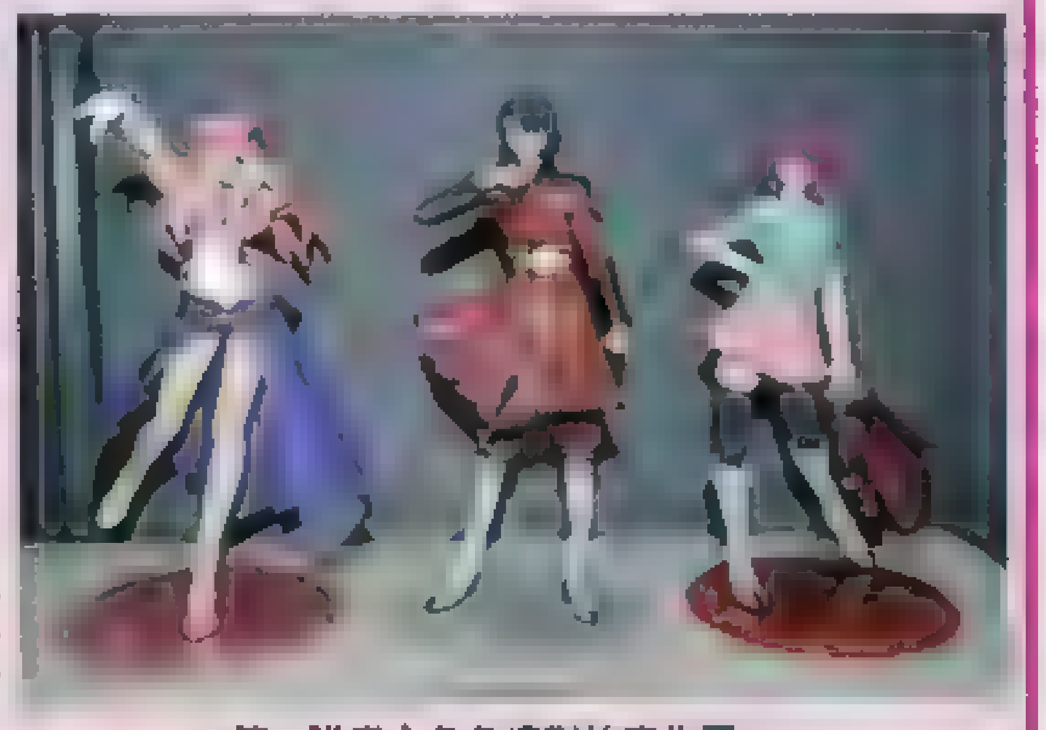
《SEED D》人气模型再接再厉



由MEGAHOUSE制作的人气模型系列R.A.H.(Robot Animation Hero&Heroine)继第一弹露娜·玛利亚、美琳和史黛拉之后再接再厉推出了第二弹，这次的三名角色分别是《高达SEED DESTINY》中的露娜·玛利亚(第二版)、米娅以及该系列第一位男性角色阿斯兰。

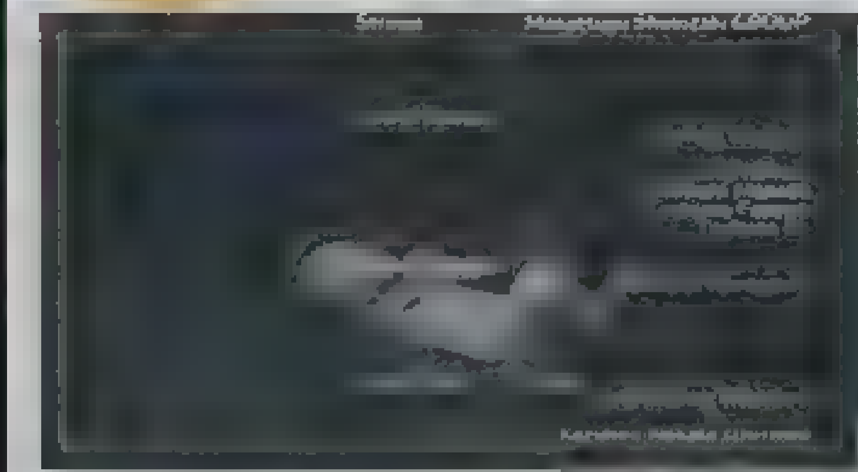
第二弹一经推出，就在日本OTAKU圣地秋叶原立刻掀起了购买狂潮，露娜·玛利亚和米娅立刻被"瞬杀"，各商店纷纷告罄，只有阿斯兰尚余少量。

按MEGAHOUSE的计划，R.A.H.系列第三弹的三名角色分别是《高达SEED DESTINY》的伊扎克、拉克丝和史黛拉(第二版)，第四弹目前透露的有《TURN A》里的罗拉以及《G高达》的女主角玲。该系列总体来说动感和面部表情都还做得比较细致，颇有收藏价值。【邪魔天使 提供】



▲第二弹三个角色模型的实物图。

《旺达与巨像》的小花絮



其一，还记得游戏最初的剧情吗？旺达把少女抱到石床上后，一把扯开了裹着少女的那块布，丢在了一旁……而游戏中当旺达骑马在地图上驰骋时，有时候会随机看到这块布飘在风中哦！

其二，游戏的结局现在已经不是秘密了，可还是有一个小发现：最后，少女醒来并走向池边抱起那个头上长角的婴孩时，有一个镜头是给婴孩的特写，在特写画面时按手柄的○、□、△、×任意一键，孩子会做出各种剧烈动作，比如蹬腿、伸臂、大声啼哭等等，每个按键的动作都不一样。

其三，有幸看了游戏的开发特典，里面有一些未公开影像，最让人吃惊的就是"NICO"了，在这段影像中，可以看到三个酷似前作《ICO》的主人公与一只巨像作战的场面，可不知为什么最后开发组放弃了这个计划，而只做出了一个《旺达与巨像》，如果本作采用的真的是前作《ICO》主人公的话，那游戏又会是什么样呢……【胜负师 提供】





指环·光环与金刚——彼得·杰克逊是游戏迷

咦(o_O)，什么叫"指环·光环与金刚"？一只手上戴着指环的猩猩头上还有光环？(吐……一脚T飞……)

彼得·杰克逊，因为《指环王 三部曲》(The Lord Of The Rings Trilogy)而成为伟大的导演，那么他的新电影当然是举世瞩目的《金刚》(King Kong)，就在《金刚》已经基本完工就要上映之时，传出了彼得要导演《光环》(Halo)的流言，其实这并非空穴来风，根据最近的欧洲"X05"上的最新正式消息，彼得将是未来的《光环》电影的执行监制，也就是说，彼得执导《光环》是谣言，但彼得的确会参与《光环》电影的制作！

还不止于此，除了彼得亲自参与之外，由彼得在家乡新西兰一手创建的威塔特效制作公司(Weta Digital and Weta Workshop)将会负责《光环》电影的制作！《光环》电影也将在新西兰进行拍摄。威塔特效制作公司曾制作了《指环王 三部曲》的所有科效，除此之外，数部好莱坞电影的特效都是由他们包办的，包括《怒海争锋》、《最后的武士》、《范·赫辛》等，今年更有四部电影的特



效由他们制作，包括《天朝王国》、《佐罗传奇》、《金刚》以及《纳尼亚魔法王国》！基本上，我们已经可以不用担心将于2007年上映的《光环》电影会有什么质量问题了。微软董事长兼首席软件设计师比尔·盖茨表示："彼得·杰克逊是好莱坞最令人振奋的革新者之一，与他合作将增加《光环》这一系列的吸引力。我们坚信他将创造出一部史诗般的作品，这部作品不仅会震撼原有的《光环》迷，同时能向全球数百万计的电影观众引荐这个令人惊异的世界观。"

OK，现在再说回我们伟大的"霍比人"彼得吧，是的，他是一个游戏迷！可是彼得不是已经一把年龄了吗？呵呵，不要被彼得的大胡子给骗了，彼得出生于1961年，10月31日才是他44岁生日啊！44岁是个什么概念，来个对比吧，"靓汤"汤姆·克鲁斯今年43岁，彼得只比他大一岁而已……其实三四十岁的玩家在欧美很常见，根据《时代周刊》的报道，现在的美国的游戏人口平均年龄基本上和全部人口的平均年龄差不多……作为游戏玩家，像《光环2》这样的大作他自然不会错过，而作为游戏迷，彼得玩过的一些游戏可能并不一定是你玩过的，比如育碧于2003年底推出的《超越善恶》(Beyond Good & Evil)，本作在欧美获得了不俗的评价，而彼得"大叔"正是因为玩过了这款作品之后，指定该作的制作人——米歇尔·安塞尔(Michel Ancel)来打造他的《金刚》电影的游戏版！

长期关注本刊的读者可能还记得当年我们对《超越善恶》及米歇尔·安塞尔的介绍，米歇尔·安塞尔是育碧公司的"开国元勋"之一，他一手创造了超经典的动作游戏"《雷曼》系列"，该游戏是育碧公司早期的支柱游戏。《雷曼》成功之后，米歇尔"闭关三年"，誓要开发出一部更强的经典作品，这就是《超越善恶》，虽然该作离他的超高目标还有一定距离，但作品所体现出来的创造力仍然让人叹服，而由他来一手打造的《金刚》游戏版，更是育碧公司今年最大的投资项目之一，从E3上育碧展台那特立独行的《金刚》展台设计以及"游戏创造之神"宫本茂的亲临参观，都证明了《金刚》游戏版将要开创电影改编游戏新局面的决心！而从近日推出的《金刚》游戏版来看，其素质果然非同凡响，接下来，我们只有耐心期待电影巨作《金刚》的登场了。【SOUL 提供】



▲GOUKI：哇，这一定正在拍《金刚》的彼得·杰克逊大导演！(\^o^/) SOUL：这个是他拍《双塔》时的艺术照……(^~^) GOUKI：反正像大猩猩。SOUL ……(⊙o⊙) 多边形：耳机不错。OVER(= =)

关于《金刚》： 即将于2005年12月14日上映的本年度电影巨作。该片翻拍自1933年的同名电影，原《金刚》堪称电影史上最具代表性的怪兽片。新版《金刚》采用了基本和《指环王 三部曲》相同的原班人马进行制作，本作也因此成为全球注目的焦点。





Q 胜哥，我在玩《战神》时遇到了麻烦。在推圆盘出现的洞口进入后有一个记录点，再进去后闸门会放下，清理掉杂兵后上面会落下吊着大石头的绳索，沿绳而下，得到一个"小盾牌"，可以安在一个门上，此时门的左边仍缺一个道具。在此房中间有一圆机关，踩上后对面的墙壁会翻转，用通道中的石块压住机关是可以的，但战神却赶不上门翻转的速度，要如何才能进入此门呢？讲得不太清楚，请见谅！【青岛 邹英君】

A **胜负师** 虽说你讲得有点乱，但我还是记起了你所说的那个地方。这个谜题设计得很巧，玩家需要先将石块推至近转门处，然后操作主角背对着转门，把石头用力踢向压力机关，在石头压住机关的瞬间转身冲向转门，这样就能来到门的另一侧，继续奎托斯的冒险之旅了。

Q 小卖部部长胜负师好！10A的小卖部中有位读者提到他的PS2开机后有"嗒嗒"的响声，我也有过同样的遭遇！(T_T)不过经过我多次实验与观察，发现这其实只是一些D版盘的质量问题，换新盘就应该没问题了。或者将PS2竖着放，这样会好一点，也许是本人的心理作用吧，呵呵！希望你能转答给那位读者。【上海 周忻晟】

A **胜负师** 我这里先替那位L仔的读者谢谢你，不过从L仔的描述来看，应该不是因为碟片质量造成的小问题吧。事情已经过去两个月了，也不知道L仔的PS2有没有康复。另外，你所说的PS2竖着放，有一种流传甚广的说法是"竖着放可以减小地心引力对光头的影响，延长光头寿命，增强读碟能力……"，周读者这样的心理作用算是还有些科学依据，值得一试。不过记住，官方说明中PS2是不能斜放的，不然有可能会出故障。

Q 胜大哥你好，小弟是"《铁拳》系列"的忠实FANS，虽然玩《铁拳》有七八年了，但对故事情节还有一些不清楚的地方，比如州光是何许人也，杰克在《铁拳》初代中是人还是机器人等等，希望能解答。另外，年底《铁拳5 暗之复苏》就要在街机上登陆了，我想明年年初就能玩到PS2移植版了，真是令人振奋啊，想必Namco也会为新角色设计通关CG吧？不知道《铁拳6》哪年会登陆PS3主机，希望在2008年之前吧，我会和胜大哥一样，一如既往地支持这个系列的！【天津 邢斌】

A **胜负师** 州光与吉光师出同门，她是作为吉光的对手存在的，但因人气不佳，所以在后几代中并没有出现；杰克一开始就设定为机器人，是使用了生物技术制造的机械士兵，但在战场上违背程序设计救下一名孤儿的杰克又显现出本不应有的人性……《铁拳》的故事设定在格斗游戏中算是比较复杂的，角色一多自然有很多方面就难以自圆其说，所以胜负师自己对剧情其实也有一些疑问，期待官方能给予解答。至于《暗之复苏》我虽然也很期待，也听到了一些移植传闻。但就像当初很多"VF迷"想当然地认为《VF4最终调整版》一定会推出移植版，但最终失望一样，对这个《铁拳5》加强版的家用机移植期望小点，可能会有意外收获。我个人甚至还有个大胆的猜测：南梦宫会像当年的《铁拳TT》那样，在PS3发售时推出一个以《暗之复苏》为蓝本的《铁拳TT2》，要真能这样的话，真是广大铁拳众的福音啊！从系列的发展规律来看，《铁拳6》应该在两年后推出，那应该就是2008年的样子，铁拳众就耐心等待吧。

Q 各位小编同学用电脑显示屏打游戏的用的都是什么电视卡、电视盒或是VGA-BOX啊？本人前几天买了款天敏的LT210，打PS2效果很差，打某些游戏画面极暗，比如《DMC3》、《生化4》都是巨暗无比，打《零 刺青之声》时更是一片漆黑，就能看见手电筒了，为此我郁闷不已。所以请教各位小编SAMA，给个建议啊，拜谢！【atmpz511】

A **胜负师** 小编们用的一般都是电视卡，因为截图会比较方便。至于什么品牌型号按惯例就不细说了，但绝不是什么数千元的极品装备，所以也会面临玩部分游戏效果差的烦恼，画面昏暗的游戏的确不适合用中低端的电视卡来玩。当初胜负师做《鬼泣3》和《战神》攻略时就深受其害，也让调图的美编MM费了好大劲。玩此类游戏时还是尽量选择在电视上玩，如果只能在电脑屏幕上玩，那就请打开菜单，反复调节亮度、对比度、伽玛值等参数，以求最佳的显示效果。但调得太亮的话容易造成画面失真，总之是很难彻底解决的问题。借此机会向海内外电视卡达人求教，望能指点一二。

Q 各位小编们好，在下有一个问题想请教，本人玩《机战OG2》时发现一个怪事。据说《OG2》有43话，但我第一次玩时是有，但后来二、三周目时却只有42话，二周目时我玩的是困难模式，三周目是最后的模式，是不是只有刚开始玩才有43话，还是要达到某些条件才会出现？希望机战达人阿修罗大人能够解答，谢谢。

A **阿修罗** 第43话是隐藏的最终话，如果进入第42话时玩家所取得的熟练度在35以上，则42话完结时的剧情会发生变化，通过后会追加第43话；反之，如果没有达成熟练度35以上的条件，则42话就会是最终话。你二、三周目选择了高难度，可能就没能取得足够多的熟练度，因此第43话才没有出现。

Q 胜负师你好！看见这次读编往来里的关于《OZ》的信，想请胜负师告诉我具体的20话出现的方法？以前只打到19话，我每关打的都是A评价，但20话还是没有出来。还好普通结局是打出来了，还请帮帮忙，谢谢！【endfinlast】

A **胜负师** 《OZ》第20话的出现条件是要在故事模式中达成全部关卡评价A以上，难度不限，但评价不可在EX模式中完成，而第12、14、16、18、19话的必须以变身态进入BOSS战，且需要用超杀干掉BOSS，另外还需要完成断章2。（断章2的出现条件为前16关评价在A以上）当初攻略中所说的全BOSS用变身超杀干掉的说法虽然有误，但如能照此进行，也应该能够让20话出现，只是会麻烦很多。杂志攻略讲的是速度，而官方准确资料往往是游戏发售了一段时间后才会公布的，所以攻略中一些隐藏要素的出现方法可能没那么精确，但基本上这些非官方的方法也可以达到取得隐藏要素的目的，希望在这方面各位玩家可以给予一些理解。

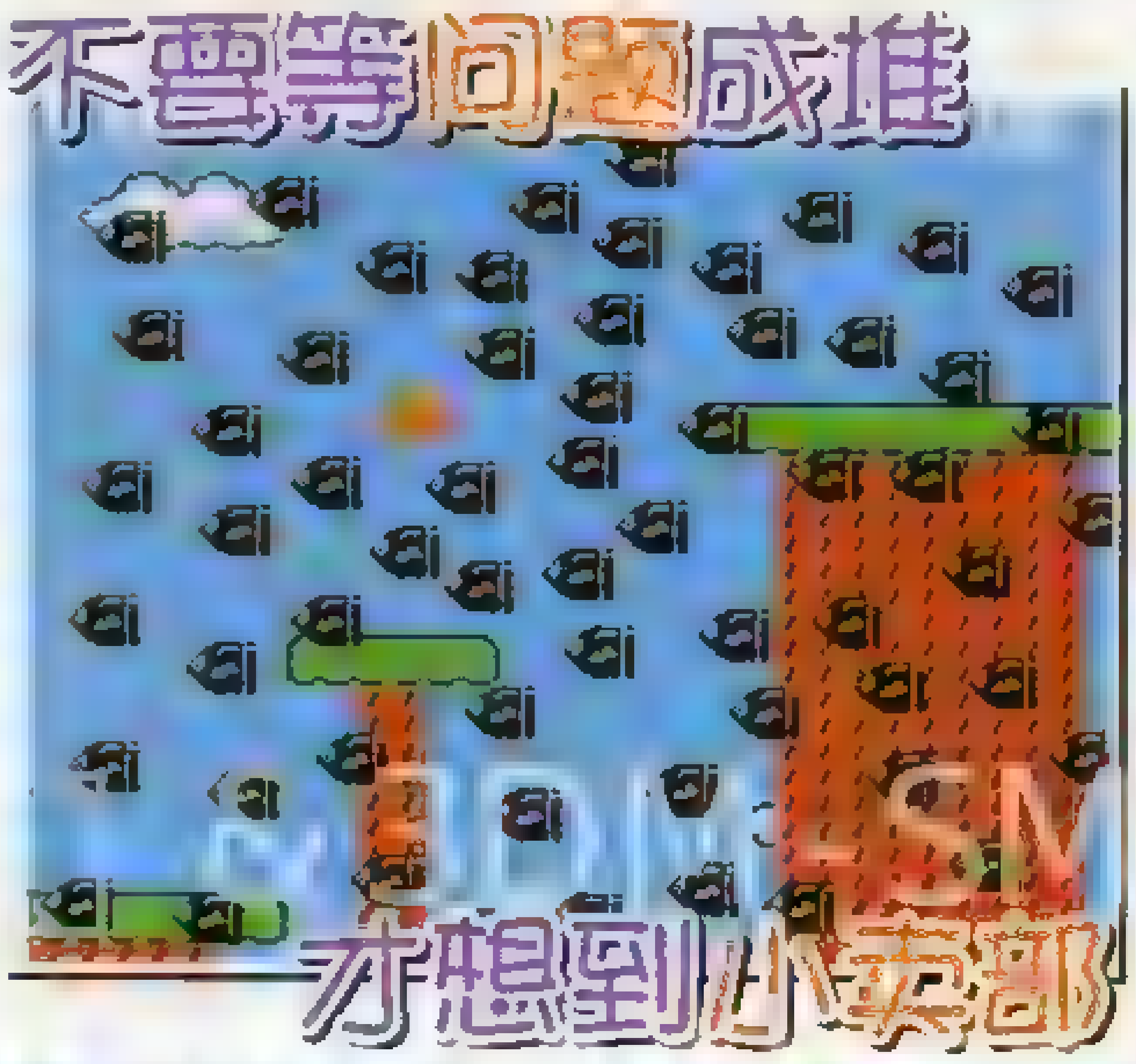
大家来找碴

A **阿迪** 由于上期《生化危机4》的攻略制作时间比较紧迫，第56页的武器列表没有经过反复校验，其中的个别数据经复查后证实有误。对各位玩家造成的不便，我们深感抱歉。以下将对武器列表中有误的项目进行勘误。

HANDGUN：附加项应为"增加5倍的爆头率"；**RED9**：装弹速度Lv.2的价格应为6000，附加项火力应该是增至6.5；**Blacktail**：附加项火力应该是增至4.5；**Broken Butterfly**：威力Lv.4的价格应为35000；**Shotgun**：威力Lv.6的价格应为40000，装弹数Lv.2的价格应为8000；**Rifle**：附加项威力应该是增至30.0；**Rifle(Semi-Auto)**：附加项价格应为80000。

Q 编辑同志，你们好！我是一名UCG的忠实读者，也是一名网络游戏爱好者。我看到12A上第8页新闻评论"再造传奇"这篇报导，该页左下角采用了一张《传奇3》的图片。这款游戏是由上海光通通信运营，并非上海盛大运营。文章此处如果为了说明"《传奇》系列"给上海盛大带来的巨大利润的话，应该将该图换为《热血传奇》、《传奇世界》等游戏才比较合适。希望你们能回复，支持你们。【陈恳】

A **胜负师** 陈读者说得没错，这的确是星夜选图时的疏忽。所谓隔行如隔山，想当初我们看到某PC游戏杂志上说《FF》是Capcom的作品、又把《DQ》译成"龙战士"时不由地哑然失笑，想必现在也有同行在笑话我们吧。虽然只是一张图片，但也提醒小编们需要进一步加强自身的综合素养，这样才能避免出现此类错误的发生。



文 UP TEAM/赵子龙



11月的PSP——破解和降级

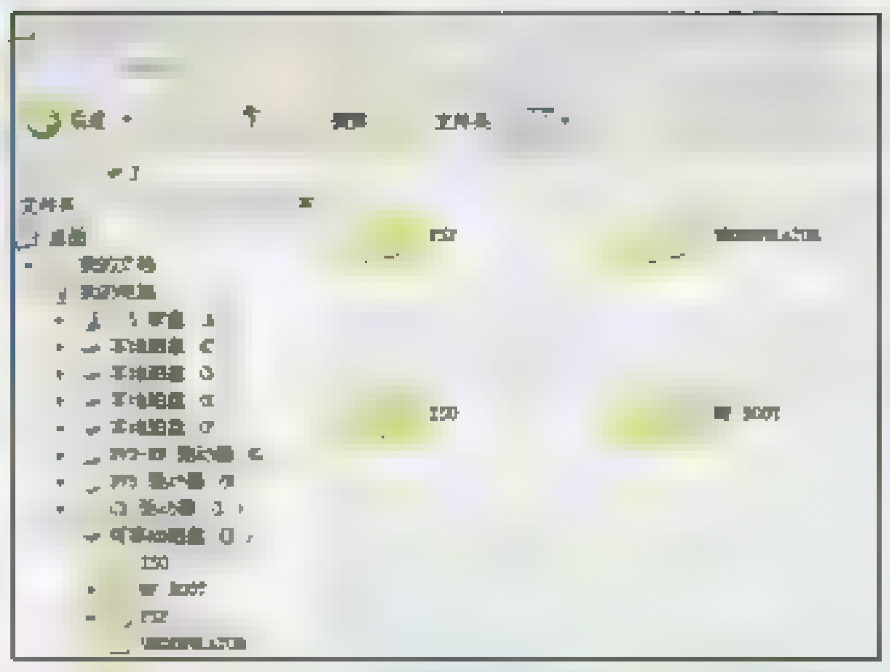
所谓道高一尺，魔高一丈。现今PSP系统已经升级至2.5版本，而2.0系统的破解也初露端倪，已经为PSP拥护者所关注。不过现在如果说到游戏的破解，还是以1.5版本为主，这次我们就来介绍时下最流行的破解用软件。注意文中的实验机为2.0版本纯白色机、编号1387。只要使用正规的2.0升级程序，都不是问题，但注意不要搞错步骤。

近期PSP破解动态

从Hook到DevHook，从Fastloader到UMD Emulator，从引导到免引导，PSP发售至今也已经有将近一年的时间，在这段时间里，不仅主系统频繁升级增加新功能，破解软件的发展也可谓巨大！尤其是1.5系统，可以说是几近完美，绝大多数游戏都逃不出被破解的命运。DevHook0.22+UMD Emulator V0.8C便是现在PSP 1.5系统中最流行的破解软件，两者的结合使用可称之为“完美黄金组合”。

不过一般网络上提供下载的这类软件，都不太好用，而国内的玩家“ez2dj mario”在此基础上制作了一套“目空树版”的破解！除了《小死神》《机动警察》、《GTA》三个游戏不能解决死机问题外，其他的破解游戏都实现了完全免UMD引导，同时待机、关机的问题也得到解决。

首先，可以到http://vista.levelup.cn/originalftp/ss/01.rar



下载此软件。将解压后的文件夹直接放在PSP可移动磁盘的根目录下（弹出是否覆盖的对话框，选“是”，放心，只增加新的内容，不会删除原来的。

安装完成后，PSP中就包含了Devhook V0.22和UMD Emulator V0.8C两个软件。下面要做的就是将下载的游戏ISO(.iso文件)存放到根目录下新增加的ISO文件夹内。（文件名必须是英文，支持多个.iso文件共存）

从便捷的角度出发，首选DevHook软件，其最新版本是V0.22。由于操作简单，理所当然成为使用率最高的破解软件。目前，DevHook已能够完美运行90%的.iso文件，包括一些最新的游戏iso，但缺点是不支持在游戏中使用待机功能。

一、下面针对DevHook V0.22版本的使用进行一些简单介绍：

打开PSP：

1、在PSP里打开DevHook文件后，弹出ISO选择菜单，UMD MISC选项下方就是你存放在记忆棒中的游戏ISO文件，选择要进行的一个游戏，进入下一步。

2、接着，将看到DevHook的主菜单：

START	开始游戏
UMD SELECT	选择UMD(ISO)
FLASH Sel	暂时不支持该功能
CPU CLOCK	设置CPU频率，建议使用默认设置。虽然PSP的CPU理论默认频率为333MHz，但目前出于节约电量和散热问题的考虑，游戏都按222MHz来设计。
BOOT SELECT	启动文件选择，使用默认设置。
EXIT	退出DevHook

按键操作说明

○	确定
△	取消
HOME	暂停正在进行的游戏并提示是否退出游戏，选择“是”后返回到PSP主菜单
L+R+HOME	快速退出正在进行的游戏并返回到PSP主菜单
L+R+START	返回DevHook主菜单，用于快速切换游戏ISO



二、鉴于Devhook有不能支持的游戏，我们可以采用另一种方法加以解决。那就是Devhook+UMD Emulator V0.8C！下边就介绍一下“目空树版Devhook+UMD Emulator V0.8C”的完美组合用法。

1、在PSP里打开UMD Emulator，进入UE界面后，首先要进行相应的设置(如图所示，为了显示更清晰，图片作过改动)：其中ISO emulaton mode 这一栏要改成 system menu。

设置完成后按×键跳到ISO选择栏。

设置时的操作

↑AND↓[选择要改的项目]
←AND→[更改项目内容]
×键[确定并跳到ISO选择栏]
△键[回到PSP系统]

2、选择好ISO后按×键进入游戏，这时系统会返回桌面，再进入Devhook，在此后的操作方法与Devhook相同。

由于使用UE+DEV后，PSP的电源灯会出现常亮的问题，必须进行如下操作才能实现完美关机：退出游戏后，再进入UMD Emulator V0.8C,然后按△键回到PSP系统设置界面，这样就可以完美关机了。

关于降级

PSP可以自由降级了，对很多升级过的朋友来说的确是个福音，但是在降级过程中一个不留神PSP就有可能变成砖头，所以请谨慎！

注意事项：

1、对于1.5X(当然不包括1.50了)版本的机子不能直接降级，必须先升级到2.0然后才可以进行降级！

2、7月27号(0727)的升级固件已经不能使用。

3、台湾版(1007型号)的没有成功过，不要轻易尝试！

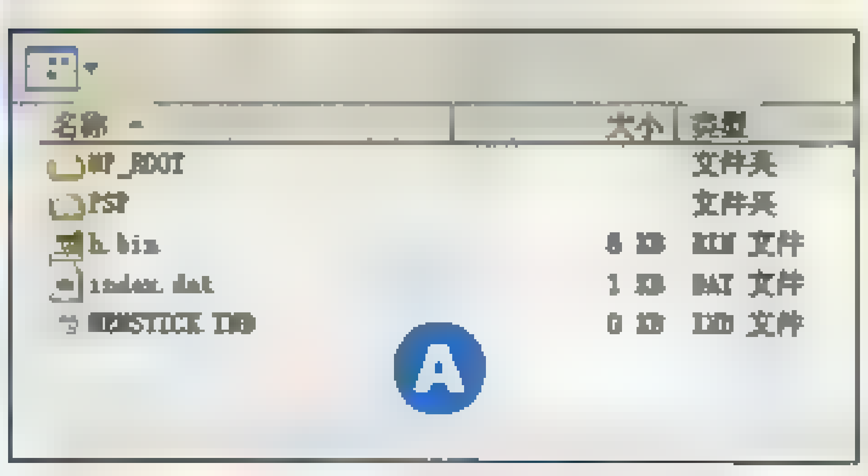
4、升降级时注意充满电。

注意事项说完了再说升级的过程了

以下为CG论坛好友PsPvsNdS提供的降级实验一文(有改动)

1、先到这里下个傻瓜包http://jeff.ali213.net/psp/downgrade.rar的固件

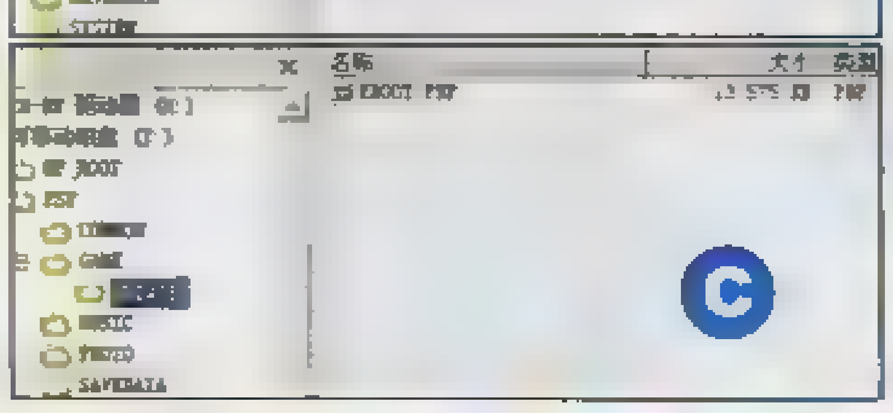
2、按图A、B、C的顺序装到文件目录里。



A



B



C

3、进入到System Settings Restore Default Settings 将系统恢复出厂设置

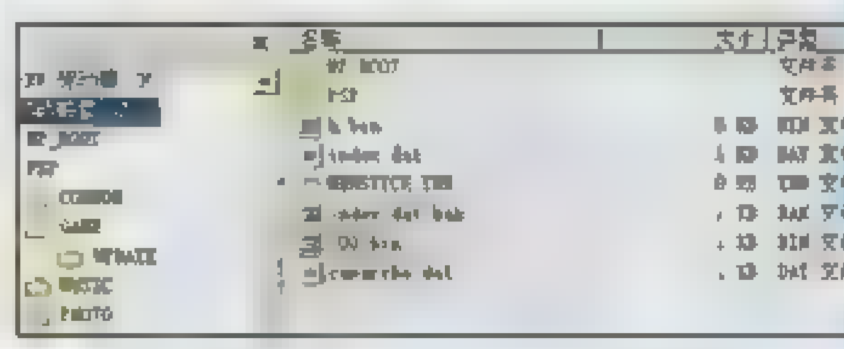


4、打开PSP然后进入到PHOTO选项里，会运行你先前装的图片程序，这个时候可能会自动运行，不必理会。

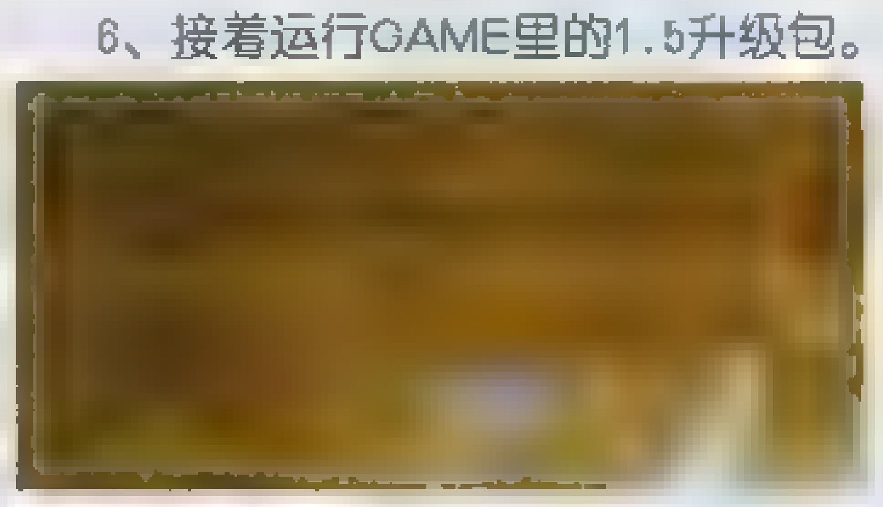


过了一会在右上角会出现3排数字，等半分钟左右。完成后关机(不是待机)。如果手动关机不能的话就直接把电源拔掉就可以了。

5、现在要做的就是开机了。USB一连到PC上会出现以下的文件，才能继续。



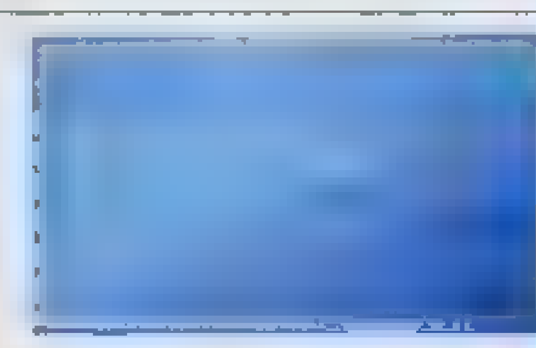
6、接着运行GAME里的1.5升级包。



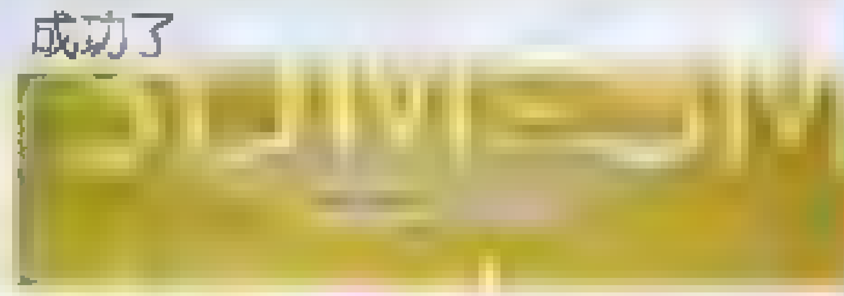


到了99%的时候有错误信息，不用害怕，按照第4步来做！

7、出现以下信息，按“○”来确定。



过了一下重启(自动)，到PSP系统里检查版本。出现以下字样，就是成功了



非常感谢真无双の乱舞以及PsPvsNdS两位Levelup网友的支持和帮助。

邪魔院

❖ 体会异国文化的魅力 ❖

闲聊日语

作者：张宏

日语中有一类词，建议你不用背

这里笔者要说的就是拟态词（imitative word）了。拟态词，顾名思义就是模拟状态的单词，比如大雨"哗哗"地下，雷声"轰轰"地响，等等。初学日语的朋友，可能遇不到拟态词，但是进入中、高级之后，特别是阅读日本的文学作品后就会遇到。今天为什么要聊一聊日语的拟态词了？这是因为有些学日语的朋友说，日语的拟态词有两个难点，一是没有汉字，从字面上根本猜不出它的准确意思；二是有一些拟态词，《和汉辞典》里查不到，他们怀疑这些拟态词可能是作者自己创造的。其实说是作者自己创造的是没错的，日语的拟态词既复杂（上面两个难点）又简单，所谓简单，是指它有一定的规律可循，比如：

（1）"カ"行假名开头的拟态词，一般描述"坚硬"的状态，比如"カラカラ"（两个硬物，例如保龄球，互相碰撞，发出铛铛声）。

（2）"サ"行假名开头的拟态词，一般描述"爽快"的状态，比如"サラサラ"（红旗迎风飘扬，发出唰唰的声音）。

（3）"ナ"行假名开头的拟态词，一般描述"光滑"的状态，比如"ヌルヌル"（从游泳池中出来，身体滑溜溜的）。

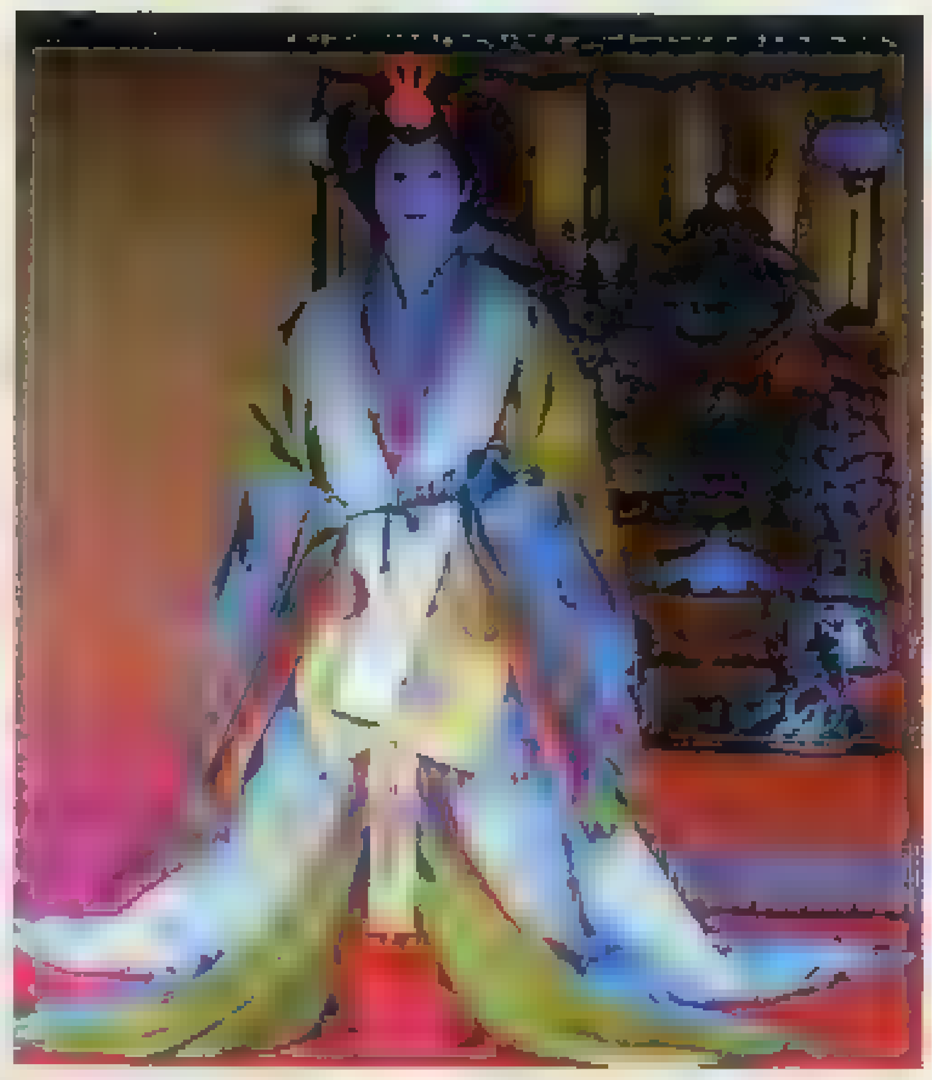
（4）"ハ"行假名开头的拟态词，一般描述"轻盈"的状态，比如"フワフワ"（把一根鸡毛从窗户中仍出去，轻轻地随风飘走的感觉）。所以，笔者个人建议，一个拟态词你要是从词典里查不到，你也不用找人问了，就参考上面介绍的基本规律大概估计一个意思就行了。



主持人邪魔天使的随笔

这一期的关键词是"恶魔城"。原本只是抱着随便玩玩，上一下手就去玩PS2版《生化4》的心理去玩这款游戏，没想到居然一口气把它通关了，不过其结果是导致现在已经没心情去玩《生化4》了。(一_一) 而最让人寒的是《恶魔城》的声优大都是青二事务所的，让人不得不往《真·三国》那边去想。这一作是"周瑜"去打"刘备"，然后中途碰到了"关羽"，还有"董卓"来搅局，能让人产生这样的感觉，也许这就是毒声典的悲哀吧。

阿修罗那家伙居然抢在我的前面把高达MK II拼好了，不过还真别说，第二版的MK II就是帅，现在就等12月的第二版Zeta了。(^_^)



东瀛风采

在日本的古装剧以及一些漫画（比如大和和纪的《源氏物语》）中我们经常看到一些贵族女子穿着一套非常大的"袍子"，其装饰华丽，衣服上的图案也极为精美，这就是日本有名的服装"十二单"。十二单是平安时代（794～1185年）之后宫廷贵妇人或者武士女儿的正装，这种衣服是由奈良时代（710～784年）的女官所穿的衣服变化而来的，即使现在，日本皇室结婚的时候，女方也会穿上十二单出嫁。十二单与一般人穿的和服不同，是在内衣的外面再穿上色彩鲜艳的和服，一般有12层，所以叫十二单。十二单的裙摆很长，要拖着走。穿十二单时发型必须是"垂髪（すべらかし）"，即发髻梳得很大，头发要长长地拖在背后，手中也必须拿把桧扇。





经典台词欣赏

讲述被命运捉弄的人的故事

◆こころおだやかに、怨（うら）むことなく、恐（おそ）れることのない、かれこそ賢者（けんじゃ）と呼（よ）ばれる。

◆kokoro odayakani uramukotonaku osorerukotononai karekoso kenjatoyobareru。

◆心静、无怨、无惧，此乃贤者。

这句话出自释迦牟尼的《法句经》，而Namco将这句话送给了洛克。追求大自然带给自己的平静，虽然邪教给他带来了一些麻烦，但他并没有有所怨言，他在意的只是对那个自己一手带大的少年，现在那名少年已经成为一个真正的男子汉，洛克为此感到很自豪。而对于这个经历过无数风浪的男人而言，他已经没有什么害怕了的吧，不对，也许应该还有一个，那就是失去那个少年吧。



■《灵魂能力III》洛克

秘密花园

一起来分享UCG的秘密画卷！

主题：Guilty Gear

大家好，本期的秘密花园就由新人十六夜来为大家主持。本期的主题是Guilty Gear，为了不辜负“史上最华丽2D格斗游戏”这一称号，十六夜在自己的私人珍藏中精心挑选了几张与大家分享，这里尤其推荐最下面那张，在此十六夜希望2D格斗游戏能够走出低谷，找到最适合自己的发展方向。



其实在十六夜看来Isuka是款还可以的作品，尤其能够制作自己独有的角色——可惜对于靠按键让角色转身一直都无法适应，现在相当期待新作《SLASH》推出家用机版。



Dizzy是十六夜最喜欢的角色，期待她在新作里的表现。



与前面那张风格完全不同，也许这张“迷茫版”更能表现出她内心的矛盾。



记得当初因为不得要领，经常被她的“CPU专用超杀”打得郁闷半天……



如果考虑到井上阿姨的岁数，这张图更容易让人联想到“母子合照”。



同人作品女性版SOL和KY。作者其实还有不少“变性图”，下次有机会再放出来。



本次秘密花园十六夜惟一反复叮嘱美编一定要使用的图。2D格斗的经典“《街霸》系列”以及后起之秀“《GG》系列”，无论两者的竞争最后出现什么样的结果，相信所有玩家都会记住并珍惜它们所带来的快乐时光。

&3DM-SMV
www.pluralbook.cn

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！

每月 8～12 期精品游戏资讯仅需 10 元发送短信 "DB" 到 [illegible] 即可定购

图铃随意当



精彩图铃 任你下载

编辑短信 "UCG" 发送到 8002601 定制图铃大杂烩，包月 15 元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手～～！同时可以享受 3 天的免费使用时间哦～～

UCG 图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆 http://ucg.shenme.net/ 下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG＋图片编号（例如："UCG15916"）到8002601，轻松获得～～

图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆 UCG 图铃专区：http://ucg.shenme.net/ 选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。

飞 线 互 动
SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话：010－85861899



读者推荐铃声

《最终幻想VII》农场音乐 发送 211811 到 335598	《最终幻想VII》战斗音乐 2 发送 211815 到 335598	《莎木》插曲愿望 发送 211814 到 335598	《恶魔城》主题音乐 发送 211816 到 335598

空中网
KongZhong.com
手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"一句话评刊"、"短信排行榜"、"Gamehalo 有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了 GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拨打 1860 开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到 335598。（下载每首铃声或每张图片资费 2 元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010－68083018

www.plumbook.cn

● PS2 70000:1350RMB ● XBOX:1180RMB ● NGC:790RMB ● GBM:798RMB ● GBASP:650RMB ● PSP:1780RMB ● NDS:1030RMB ● 2GMSD:900RMB



NEW店开张！
上海市徐汇区美罗城３Ｆ音像广场Ｃ２－１
TEL:021-64268919

次世代主机登场！！

360就在…… **宏龙 GAME**

欢迎来店询价、预定、试玩



总店

总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号
交通：123\126\17\18\220 42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
邮编：200002
新增电话：53836803

分店地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
TEL:021-63059095
28260987（小灵通）
邮编：200002
另供应大量模型、田宫

加盟店地址：上海市双阳路
TEL:021-65436183
邮编：200002

地址：上海市浦东区博山东路万德路公交站头
TEL：021-58214605
交通：838、130、818、819、隧道六线、广野线

地址：上海市长宁区890号中山公园玫瑰坊B1-72
交通：地铁2号\轻轨\737\316\54\949\922\941\765
TEL:021-52415721

北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

*（海淀区）中关村销售中心　地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
热线电话：010－82628869　大宗购物热线：010－82628898

*（东城区）美术馆销售中心　地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010－64031591　传真：010－64035610
邮购汇款地址：北京市100010－22信箱　交通银行：405512 4091 8649 609
收件人：蔡晓初先生　邮编：100010　农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品 — 本月有效 — 惊爆卖月
PSP 白色主机热卖中！
1.5PSP（真）豪华版 1750元
1.5PSP 普通版 1560元
索尼记忆棒1G/2G 460/980元
Sandisk 记忆棒 价格电询
PSP 贴膜、包膜、夹膜热卖中！

GBM（五款颜色）790元
NDS（多款颜色 全套）1020元（限20台）
NDS 烧录卡热销中！
神游 IDS 1250元
惊爆价1499元 PSII 50009型（原装振动手柄、AV线、电源）
小神游SP 620元
Xbox 绿光限定
NGC 各颜色 1050元（限15台）主机＋原柄＋AV＋电源＋IC
PStwo70000型 全系列 1160元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

原装主机

微软X-BOX、日版＋直读（热卖中）

原装PS2　50009型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源220V＋AV线）　促销中！
原装PStwo 70000型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）　促销中！
原装PStwo 70006型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）　促销中！
原装PStwo 70007型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）　促销中！
原装PS2 50000金佰式限定版（金色）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）送电源　完美套2850元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套　1950元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套　2380元／邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X－BOX主机＋直读　1480元／邮资50元
微软X－BOX绿色透明限定版＋两张原装游戏　1780元／邮资50元
微软X－BOX光环限定版＋一套原装游戏　1690元／邮资50元
微软X－BOX珍藏白透明限定版　1695元／邮资50元
XBOX360简装版（主机＋AV线＋有线手柄＋电源线）　请电询／邮资50元
XBOX360豪华版（主机＋无线手柄＋20G硬盘＋分量线＋网卡＋耳麦＋无线网络连接器＋无线手柄充电器）　请电询／邮资50元

PSII罗技手柄（4种颜色）360元

嘉兴维修中心 三免服务

1.免费对各种主机保养
2.免费为各种主机检测
3.对维修主机免手工费，开光费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

对各类主机的故障如：死机、花板、黑屏、无图像均可完全修复（所换或维修的配件均为原装全新并保修）。本公司还对全国的各有意或有维修能力的个人提供原装配件。

PS II 配件

3XXXX 光头	280-380元
5XXXX 光头	380-580元
7XXXX 光头	90-190元
光头线圈（全新）	120-260元
光头光管（全新）	180元
3XXXX 光头驱动芯片	50-120元
5XXXX 光头驱动芯片	40-160元
光头主驱103芯片（全新）	380元
PS II 主机 CPUEE 芯片（全新）	380-550元
PS II 主板精置图像芯片	150-280元

PSP 配件

PSP主机光头原装全新	550元
PSP主机主板原装全新	580元
PSP原装夏普液晶（全新）	580元
PSP原装三星液晶（全新）	490元
PSP原装背光板（全新）	380元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120元

GBA卡大全　GBA卡免邮费

GBA新卡

日本原装SP 590元

攻略大全

批发热线：010－64035610



《潜龙谍影4 爱国者之枪》真正DVD高素质影像

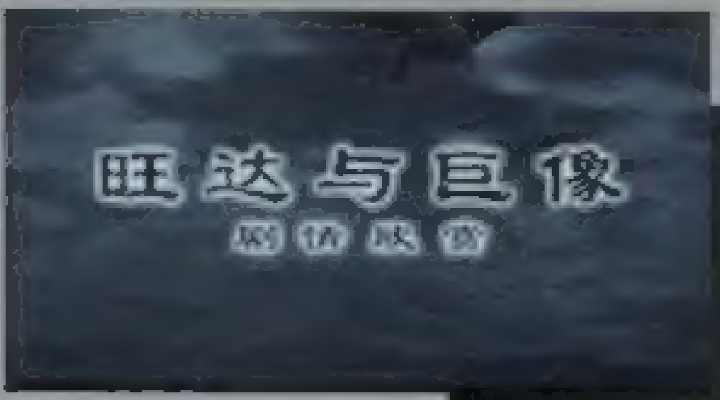


《MGS4》首度公开DVD版本的预告影像，全国的MGSers自然要立即锁定了！尽管《MGS4》现在离我们还是很遥远，不过，就像Otacon最后说的那样——"很值得期待哦！"

《恶魔城 暗黑的诅咒》完整剧情影像



你是否还在体验着海克特的黑暗复仇之旅？《游戏光环DVD》收录的完整剧情影像一定会让你对本作的故事了解得通通透透！



《旺达与巨像》剧情欣赏

《旺达与巨像》的剧情有着电影般的镜头运用和忧郁别致的叙事方式，它有可能是本年度最让人念念不忘的游戏……



《生化危机4》艾达篇最速无伤通关影像！

来自达人玩家WUPENG的惊人表演，就在《游戏光环DVD》！《生化危机4》艾达篇无伤最速通关并且命中率100%，需要多长的时间呢？答案仅仅只是30分钟！



游戏光环 DVD 12 全国上市热卖中！

大型文字专题《光环》完全解读



很快，第一台次世代主机X360就将在北美地区发售，相信届时国内也会有不少玩家在第一时间体验次世代游戏带来的震撼。在这个特殊的时刻，我们特别邀请了《光环》官方小说第二部《光晕：洪魔》的译者叉包饭斯 为我们对Xbox上最具代表性的作品《光环》系列进行一次全方位的解读！《光环》完全解读将分为三大部分，分别是《光环 进化史演义》、《光环 世界大编年史》以及《光环：洪魔》的试读。面对这款有可能是游戏历史上最棒的原创科幻游戏，如果你仅仅只是知道《光环》，如果你希望了解《光环》，如果你已经喜欢上了《光环》，《光环》完全解读都将是你不可错过的！

除了DVD收录有完整的9分钟预告片之外，《游戏光环DVD》也特别邀请了MGCN的站长Ray为我们对宣传片进行一番细致的解析！



《MGS4》预告片彻底解析

《旺达与巨像》



备受好评的《旺达与巨像》在海外游戏媒体那里能够获得怎样的评价？——根据32个海外媒体的评论，《旺达与巨像》的平均得分是百分制的91.8分，这个分数甚至略略超过《潜龙谍影3》的91.5分。喜欢《旺达与巨像》的玩家切勿错过。

www.levelup.cn
二手交易专区
面向所有玩家开放
体验 购买、出售、交换 游戏的乐趣
寻找意想不到的收获……
levelup.cn